AMIGA DÜNYASI

YIL: 2 SAYI: 22 MART 1992 18.000.-TL(KDV DAHİL)

★ BIRDS OF PREY

★ FASCINATION

★ IMAGINE UYGULAMALARI

★ POPULOUS II

★ REALMS

★ FORMULA ONE GRAND PRIX

★ GRUP GÜNDOĞARKEN

★ CELTIC LEGENDS POSTERİNİZİ İSTEMEYİ UNUTMAYIN

BİYAT
BİLGİSAYAR YAYINCILIK TİCARET VE SANAYİ LİMİTED ŞİRKETİ

İÇİNDEKİLER

GRAFİK

CYBER FONT EDITOR V1.0 10
GRAFİK TEKNİKLERİ 11

MÜZİK

AUDIO MASTER IV 18-19

ÖZEL

AYIN OYUNLARI..... 12
RÖPORTAJ..... 32-33
GRUP GÜNDOĞARKEN
IMAGINE UYGULAMALARI 44-46
PİLOTLAR KAHVESİ..... 50
VİRÜS..... 92-93
RESİMLİ ROMAN..... 94
INDEX 96

SÜREKLİ YAZILAR

HABERLER..... 6-7
OKUR MEKTUPLARI..... 8
AMIGA SALATASI..... 26-27

DİLLER & DERLEYİCİLER

AMOS..... 14-15
AMIGA VE C..... 22-24
AMIGA BASIC..... 28-29
PASCAL..... 30-31
ASSEMBLER 38-40
ASSEMBLER' DA YENİ UFUKLAR... 41-43

OYUN TANITIM

ADVENTURE..... 47-49
FASCINATION 47-49
ABANDONED PLACES 52-53
CELTIC LEGENDS..... 54-57
POPULOUS II 58-60
WOLF CHILD..... 62
HUGO II..... 64-65
FLIGHT SIMULATOR II 66-69
REALMS..... 70-74
FORMULA ONE GRAND PRIX..... 75
ROBOCOP 3 76-77
VIDOE KID 78-79
1st DIVISION MANAGER 80-81
4D SPORTS DRIVING 82-83
BIRDS OF PREY. 84-88

DONANIM

HARDWARE DERSANESİ 34-36
DIGI WIEV GOLD

PROGRAM DÖKÜMLERİ

PROGRAM DÖKÜMLERİ..... 90-91

BİYAT
BİLGİSAYAR YAYINCILIK TİCARET ve SANAYİ LİMİTED ŞİRKETİ

ADINA SAHİBİ ve SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
MAHMURE ÜNYELİ

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
CAN ÖZTÜRK

YÖNETMEN YARDIMCISI
MURAT ŞENYÜZ

SATIŞ MÜDÜRÜ
SİNAN KÖMÜRLÜ

MALİ İŞLER MÜDÜRÜ
İNCİ KÖMÜRLÜ

REKLAM MÜDÜRÜ
BURÇİN ENEŞ

TASARIM GRUBU
SİNAN GÜRDAĞCIK
TUNÇ DİNDAŞ
ÜMİT ERTEK

MONTAJ
TURGUT TUNCAY Tel:518 18 51

RENK AYRIMI
ATLAS GRAFİK TEL: 527 30 45

BASKI-CİLT
GRAFİK SANATLAR A.Ş.
TEL: 150 04 58

YÖNETİM YERİ
KUŞDİLİ CAD. DOKUZLAR APT.
No=22/1 Kadıköy/İST.
Tel: 338 08 95

DERGİMİZİN TÜM DİZGİ VE SAYFA MİZAMPAJI AMIGA MASAÜSTÜ YAYINCILIK SİSTEMİ YAPILMAKTADIR.

BAŞBAŞA

BİR COMMODORE SHOW un ARDINDAN.....

Merhaba... İyisi ve kötüsü ile bir Commodore Show'u daha geride bıraktık. İlgi ve katılım geçen yıla göre, hava muhalefetine rağmen oldukça iyiydi. Hava muhalefeti de Commodore Show'un makus talihi oldu. Geçen yıl olduğu gibi, bu yıl da fuar süresince kar yağışı sürdü. Hatta show'un esprisi "Kar yağmasını isterseniz, Commodore Show düzenleyin " oldu. Şaka bir yana hava koşullarının daha uygun olacağı bir zamanda yapılacak show'un daha çok ziyaretçi toplayacağı konusunda tüm katılımcı firmalar hemfikirdi. Tabii Commodore Show makus talihini sürdürmez ve yaz aylarında kar yağmasına sebep olmazsa!

Bu yıl Teleteknik'in iyi niyetli çabası ile güzel bir show organizasyonu oldu. Her ne kadar yerleşim ve dekorasyon konusunda aynı şeyi söyleyemesek de... Aslında dekorasyon konusunda bu kadar ölü alan yaratabilmedeki basanlarından dolayı ilgilileri kutlamak gerek. Bu arada o alanda kullanılan ürün ve cihazların boşa gitmesi de çabası. Dekorasyona tek başına baktığınızda, sanatsal olarak göze hoş gelebilir. Ancak sanırım burada bir amaç kargaşası var. Bence (ve birçok kişi için de) burada amaç, mekanın değil, ürünün çarpıcı olması. Yani bakan kişi ilk anda sergilenen ürünü görmeli. Ziyaretçiler arasında bir anket yapılmış olsaydı, Amiga 3000 ve CDTV'yi gördüm diyen pek çıkmazdı herhalde. Eh, zaten bu cihazların durduğu bölüme doğru dürüst hiç kimse de girmedi. Sanırım boş bir alan olarak düşünüldü.

Tabii bir de işin teknik yönü var. Amiga 3000 ve CDTV'nin durduğu bölümde hiçbir görevli yoktu. Bunun sebebini anlamak mümkün değil, ancak herhalde bir pazarlama hatası.

Bu yılki show'da göze çarpan en önemli yenilik, Amiga'nın profesyonel kullanımı için gereken yan ürün parkına eklenen birimlerdi. Tabii bu kez bunun sadece teorik olarak anlatımını dinlemedik. Fiilen kullanımını da gördük. Akar Co. tarafından getirilerek piyasaya sürülen yan ürünler arasında Amiga 500 ve 2000 için hızlandırıcı kartlar, harddiskler ve diğer kartlar dikkati çekti. Üstelik oldukça ehven fiyatlarla. İyi bir tanıtım ve pazarlama politikası ile Amiga da artık Türkiye'de hak ettiği yere gelebilir düşüncesindeyim. Bu yeni kartların inceleme ve test yazılarını sizlere zaman zaman dergimizden de duyuracağız.

Bu ay oldukça hit oyunlarımız var. Hit oyunlarımızdan biri de Celtic Legends. Bu ayki posterimizi de bu oyundan seçtik. Celtic Legends, TATKOM'un getirdiği son orjinallerden biri. Oyunu rahatlıkla bitirmek istiyorsanız, mutlaka orjinalini almalısınız. Birds Of Prey, Fascination ve Realms diğer hit oyunlar.

Geçen ay. kullanımını verdiğimiz IMAGINE programının uygulamalı çizim dizisini de bu ay başlattık. Sevecek ve yararlanacaksınız.

Gelecek aya kadar hoşçakalın....

AMIGA DÜNYASI adına,
MAHMURE ÜNYELİ

Commodore, COMMODORE ELECTRONICS LİMİTED'in tescilli markasıdır.
Commodore-Amiga, Commodore-Amiga.Inc'ın tescilli markasıdır.
Amiga Dünyası dergisinde yayınlanan yazıların yayın hakkı saklıdır. İzinsiz kopyalanması ve kullanılması yasaktır.
Dergimizde yayınlanan yazıların sorumluluğu yazarına, ilanların sorumluluğu ise ilan veren kuruluşa aittir.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

HANCER

TÜRKİYE'DE YAPILAN İLK TÜRKÇE STRATEJİ

NİHAYET ÇIKTI

Türkiye'de ilk defa grub çalışması ile 9 ay gibi uzun bir sürede Digital Dreams Art isimli grub tarafından gerçekleştirilen ilk Türkçe Strateji oyunu HANÇER artık bayilerde satışa çıktı. Türkiye'de ilk olmanın ağır sorumluluğu ile diğer programcılara da öncü olacağını düşündüğümüz grubu bu ilk çalışmalarından ötürü kutlarız.

Hançer oyununda Avrupa'nın tamamı, Asya ve Afrikanın belli bir kısmına yerleşmiş olan 40 şehir ile 8 ülke bulunuyor. 1299 yılından başlıyan oyunda amaç, diğer 7 devleti yok ederek 40 kalenin hepsine sahip olmak. Ancak bu sandığınız kadar da kolay değil. Sahip olduğunuz şehirlerde halkın moralinden, şehrin altyapısına kadar her şeyi planlı bir şekilde idare etmeniz gerekiyor. Bu arada diğer devletlere anlaşmalar önererek dost geçinebileceğiniz gibi, casusların cirit attığı bir ortamda hazinenizi, erzak stoklarınızı çok iyi koruyarak, şenlikler düzenleyip halkın moralini yükselterek, askerlerinize tatbikat yaptırarak güç kazanabilirsiniz. Bu arada teknolojik gelişmeler için de yatırım yapmanız gerekiyor. Şehirlerinizde ki nüfus artışına paralel olarak kalelerinizi de daha genişletmeniz için masrafa gireceksiniz. Siz ülkenizi idare ederken tarih ilerliyecek ve ekranda tarihteki gerçek olayların bilgileri size verilecek. Oyun-3 disketten meydana geliyor ve 1 Mbyte de çalışıyor. Bir kişiden sekiz kişiye kadar oynama şansınız var. Hele çok kişi ile oynarken yapacağınız savaşlarda^, stratejik taktikler oyuna ayrı bir zevk katıyor. Bilgisayarın yapay beyni de sizi epey zorlayacak sanırım. Gelecek ay geniş olarak açıklamasını dergimizde bulacağınız HANÇER gibi yerli oyun ve programların çoğalmasını temenni ediyoruz.

MITSUBISHI KASEI CORPORATION VE PAMPA LTD İŞBİRLİĞİ

Bilgisayar tüketim malzemesi ve aksesuarları ithalatı ve toptan satım işiyle uğraşan Pampa LTD., aynı zamanda 1990 yılından bu yana Mitsubishi disketlerinin de Türkiye distribütörlüğünü yapmaktadır. Her yıl satışlarını devamlı arttıran Pampa LTD. Mitsubishi disketleri Avrupadaki satış fiyatlarıyla piyasaya sunmakta ve değiştirme garantisini ciddiyetle uygulamaktadır.

Her fuarda olduğu gibi BÜRO DATA 92 fuarına gelen Mitsubishi Avrupa satış müdürü ALDO MAEZI (resimde soldan 3) Mitsubishi ürünlerinin Türkiye'de gördüğü ilgiden çok memnun kaldığını belirterek, gelecekte bu konuda Mitsubishi'nin tartışmasız üstünlük sağlayacağına inandığını söyledi. Manyetik ürünler ve kimya sektörüne önem veren Mitsubishi, 1990 yılında Verbatim'i 1991 yılında Carlse'ı ve Phillips-Dupont'u bünyesine katmıştır.

Dünyanın en gelişmiş araştırma labratuarlarından birine sahiptir ve sürekli olarak bilgisayar dünyasına yeni teknolojik ürünler kazandırmaktadır.

Yediden yetmişe pek çok sanayi ürününde imzası olan Mitsubishi manyetik ürünlerde de dünyada en büyük üretim kapasitesine sahiptir.Bütün yeni ürünleri Avrupayla aynı anda ve aynı satış fiyatlarıyla Türk pi^asına sunacaklarını belirten firma yetkilisi Hayri Aşar, Mart-Nisan aylarında 4 Mb Ed disket, optik disk, data cartridge ve magnetic tape gibi yeni ürünleri piyasaya sunmaya hazırlandıklarını söyledi.

DÜNYA YAZILIM EĞİTİM SERİLERİ

Dünya Yazılım Eğitim programları 3 aya yakın bir süredir NOKTA LTD. şti. tarafından yurt çapında pazarlanmakta.

Programların hazırlanması için bir yıl kadar hazırlık dönemi geçiren DÜNYA YAZILIM, okul önceilkokul, ortaokul ve lise öğrencileri için bu ana kadar 50'ye yakın program hazırladı. Bu sayıya her yenilerini de ilave ediyorlar.

şubat ayı başından itibaren yeni çalışmalar içine giren Dünya Yazılım'ın değerli öğretmenler tarafından hazırlanan ve çeşitli konulan içeren dersleri, Amiga VE PC bilgisayarlarına uygulamakta olduğunu öğrendik. Bunun örneklerini n zamanda göreceğiz.

Diğer bir çalışma ise programcılar tarafından hazırlanan her türlü yazılımın düzenlenmesi, koruyucu önlemlerin alınması ve satışa sunulması. Ek kazanç düşünen yetenekli arkadaşlarımız konu ile ilgili olarak Dünya Yazılım ile temasa geçebilirler.

Dünya Yazılım eğitim programlarını, bilgisayar satıcılarında bulabilirsiniz.

Ad-Speed: BİLGİSAYARINIZ İKİ KAT HIZLI

AdSpeed, Amiga'nın standart olarak 7.16 MHz'de çalışan 68000'ini hızlandırarak 14.3 MhHz'de. çalışmasını sağlayan bir çeşit kart. AdSpeed, çok hızlı erişim süresine sahip olan 32KB'lık statik ram kullanmakta. Bunun yarısı cache, yarısı ise cache tag hafıza. CPU bir adrese ihtiyaç duyduğu zaman, ilk olarak cache kontrol edilir. Eğer bilgi burada bulunuyorsa. bilgisayarın RAM'ını kontrol etmeye rerek kalmadan işlem yapılır. Eğer bilgi burası yoksa, RAM'dan okunur. Bu nedenle hızda bir artış görülmez. Aynı zamanda bilgi cache RAM'a gerektiğinde kullanılmak üzere yazılır. Cache RAM en çok döngüler içeren programlarda yararlıdır. Bilgi okunması sırasında zaman kaybı minimum olacağından, iki kata varan hızlara ulaşılır.

AdSpeed, Amiga'nın kapağını açtıktan ve korumayı kaldırdıktan sonra, 68000 sökülerek bu sokete oturtulur. Yönü, 68000 ile aynıdır. Amiga'nızın kapağı vidalandığında kullanımınıza hazırdır. Makinanın hızı, kartın üzerindeki jumper'dan faydalanılarak ayarlanabilir. Eğer A ve B noktalan birbirleri arasında' bağlı değilse, makina 14.3 MHz, bağlıysa 7.16 MHz'dir. Buraya bağlanacak bir anahtarla da ktz her zaman kontrol edilebilir. Hız ayarları, birlikte verilen programla da yapılabilir. Burada çok büyük bir avantaja sahipsiniz. Diyelim ki jumper'ı bağladık ve bilgisayarın kapağını kapattık. Şu anda bilgisayar eski hızında çalışmak tadır. Imagine'i yükledik ve resmimizi hesaplarken hızlandırıcının kapalı olduğunu hatırladık. Üzülmeyin. Arka ekrana geçerek kartımızın hızını hemen değiştirebilirsiniz. Hardware olarak makina yavaş durumda olsa bile, software ile bu durum iptal edilebilmekte. Kartla aynı ada sahip olan bu program, startup-sequence'e de eklenebilir.

Yapılan testlere göre, genelde bütün programlar sorun çıkarmadan çalışıyor. Sadece belli bir komutun belli bir sürede sonuçlanmasını gerektiren programlar sorun çıkarabiliyor. Ayrıca ram testi için kullanılan programlar da hafızaya bilgi yazıp, okuyarak testi gerçekleştirdikleri için AdSpeed kapalıyken kullanılmaları gerekmekte. Yoksa program farketmeden cache ram ile uğraşıyor. Herhangi bir sorun çıkarsa, AdSpeed'in programla veya devreden kapatılması bütün uyum sorunlarını çözüyor. Custom chip'lerin DMA'larına 68000 ve AdSpeed tarafından erişilemediğinden, sadece chip memory'niz varsa, aletinizde bir hızlanma sözkonusu değil. Bu yüzden en az 512 KB fast ram'iniz olması tavsiye ediliyor. Expansion bus DMA'sı AdSpeed tarafından kontrol edilebiliyor. Kutunun içinden çıkan kılavuz açık ve sade bir dille yazılmış olduğundan her türlü sorununuzu kolaylıkla çözmenizi sağlıyor. AdSpeed'in, sadece programcılara veya ray-tracing'le uğraşanlara gerekli olduğunu düşünmeyin. Herkes bunu kullanacak bir yer bulabilir. Örneğin yeni gelen beş disketlik Alcatraz'ın Odyssey demosunu AdSpeed'li bir makinada seyretmenizi şiddetle tavsiye ederiz. ICD firması tarafından üretilen AdSpeed, neredeyse 68020 takılı bir makinayla yarışabilecek kapasitededir. Zaten kartı kullandıktan sonra, herhalde ne kadar ucuza almış olduğunuzun farkına varacaksınız. Ürünü Türkiye'ye getiren Akar Co., her türlü sorununuza yardımcı olmak için elinden gelen yardımı yapmaktadır.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

OKUYUCU MEKTUPLARI

✉ *Sayın yetkili;*
Bir Amiga 500 kullanıcısıyım. Aşağıdaki soruları yanıtlarsanız çok sevinirim.

1. Amiga'yi daha hızlı kullanmak için (tüm grafik, yazı, oyun) hangi kartı nerden kaça temin edebilirim?

2. Amiga'ya yüksek hızda çalışan ve VGA ekranı destekleyen AT kartı takabilir miyim? Fiyatı nedir?

3. PC'lerdeki gibi Super VGA türü kartlardan Amiga da da olduğunu yüne derginizden okudum. Bunlardan en yüksek çözünürlüklüsü ve bunun fiyatı nedir? Bu kartı takınca ayrıca titremeyi engelleyici karttan da takmam gerekir mi?

4. ECS (Enhanced Chip Set) ne demek, neye yarar?

5. Amiga'da CD teknolojisi çok ilginç. CD-ROM ile CD-TV arasındaki farklar ne? İkisini de Amiga'da kullanabilir miyim? PC veya APPLE için hazırlanmış bir CD diskini bu sürücülerde çalıştırabilir miyim? Baby nedir vefiyat nedir?

6.NASA'da Amiga kullanıldığı doğru mu?

7. Genlock ve video digitizier ne demek?

8. Fotoğrafları bir 3.5" diskete kaydeden ve bunu bilgisayarda gösteren fotoğraf makinasının reklamları var. Bunu alsam Amiga da sorunsuz kullanabilir miyim?

9. AmigaDos'tan yüklenmeyen programları harddiske kaydedebilir miyim?

10. Cache bellek ne demek?

11. Atari ST emulator programı ile Atari'deki her programı Amiga'da sorunsuz kullanabilir miyim?

12. Double Dragon 2 adlı oyunu vl.3 Amiga larda kullanabilmek için hiçbir yol yok mu? Programın orijinali de mi KickStart v1.3 Amiga'larda çalışmıyor?

13. Bir Dos programı olan disketimi DiskDoctor'dan geçirdim ve bazı dosyalar hata verdi. Bir de "KEY nnnn İS UNREADABLE" mesajı verildi. Acaba bilgisayardan mı, yoksa disketten mi?

Teşekkürler ve bol başarılar.

Ahmet BOSTANCI, İstanbul

☞

İlk önce ilginiz için teşekkürler. Hemen sorularınızın cevaplarına geçelim:

1 . Amiga'yı hızlandırmak için yurtdışında çeşitli hızlandırıcı kartlar mevcut. Bunların her biri Amiga'nızın değişik hızlarda çalışmasını sağlar. Amiga 500 için mevcut en verimli hızlandırıcı kart şu an Almanya'da satılmakta olan Hurrican 500+. Bu kart ile Amiga 500'ünüzü 50 MHz CPU, 60 MHz aritmetik işlem hızına ulaştırabilirsiniz. Bu da normal bir Amiga'nın yaklaşık 15-17 katı bir hız demektir. Tabii kullanılan programların da etkisi var. Bazı çok hesap gerektiren programlarda programı hazırlayan firma hızlandırıcı kartlar için programın özel bir versiyonunu da diskete koyar. Bu tür programlara örnek olarak Sculpt, Imagine ya da Real 3D Pro'yu gösterebiliriz. İlerde dergimizde hızlandırıcı kartlar hakkında detaylı bir açıklama bulabilirsiniz.

2 . Amiga'ya AT kartı takabilmeniz için AT emulator kartının da Amiga'nıza takılmış olması şart. Fakat her iki kart da A-500 için mevcut değildir. Böyle profesyonel çalışmalar için A-2000 ya da A-3000'i kullanmanızı öneririz.

3 . Amiga için daha yüksek çözünürlüklü grafik kartları mevcut. Bunlarla maksimum 16.777.216 renk elde edebilirsiniz. Ulaşabileceğiniz çözünürlük her bir kartta farklı olmakta. Fakat çoğu grafik kartında 1024*1280 piksellik bir çözünürlük mevcut. Bazı grafik kartlarının üzerinde flicker fixer devresi de bulunduğundan bu tür kart kullandığınızda flicker fixer kartını ekstradan almanıza gerek kalmıyor. Ayrıca bir değişik opsiyon da PC'lerde bulunan Targa ve Vista kartlarını kullanarak olmakta. Bunlara özel bazı programlar yardımıyla Amiga'dan da erişebilirsiniz. Ayrıntılı bilgi için Avrupa'da bu kartları üretip satan firmaya müracaat ediniz.

4. ECS seti gelişmiş çip seti anlamına gelmekte. Bildiğiniz gibi yeni Amigalarda (özellikle A-3000) bazı cipler geliştirilmiş durumda. Eski model Amiga sahiplerini de bu lüksten mahrum bırakmamak için Commodore firması bu gelişmiş cipleri de satışa sunmuş. Bu şekilde seti temin ederek Amiga'nızı yenileyebilirsiniz.

5. CD-ROM, sadece okunabilir bir harddisk gibi çalışır. CD-TV ise başlı başına bir Amiga modelidir. CD-TV'nin bir diğer adı da Amiga Baby. CD-TV aslında disket sürücüsü ve klavyesi olmayan bir Amiga'ya benzetilebilir. Disket sürücüsü yerine CD okuyucusu, klavye yerine de özel kumanda birimi takılmış bir Amiga. Normal Amiga'ya göre farklılıklarından biri de görünüşü : siyah renkte ve bir CD player'a benzemekte. Ön görünüşüne bakılınca bir CD Player zannetmeniz gayet kolay. Amiga ve CD teknolojisi hakkındaki bir yazıyı önümüzdeki aylarda dergimizde bulabilirsiniz.

6. Evet. NASA'da halen Amiga'nın değişik modelleri kullanılmakta. Ayrıca birçok profesyonel konuda da Amiga'nın yardımına danışılmakta. Örneğin Walt Disney ve Don Bluth çizgi film stüdyoları işlerinin çoğunu Amiga'yla yapmaktalar. Almanyada bir televizyon istasyonu Amiga ile yönetilmekte. Ülkemizde de Amiga yavaş yavaş profesyonel kullanım alanlarında hakettığı yerlere ulaşmaya başlıyor. Reklam ve animasyon konusunda bazı firmalar Amiga kullanıyor. Masa-üstü yayıncılık konusunda da Amiga'nın kullanımı giderek artıyor. Umarız bu böyle sürer ve Amiga ülkemizde de giderek yaygınlaşır!

7. Genlock, video ve Amiga görüntüsünü birleştirip gösteren birime, video digitizier ise herhangi bir video kaynağından gelen görüntü sinyalini Amiga'ya aktaran parçaya verilen isimdir. Dergimizin önceki sayılarında her iki konu hakkında da ayrıntılı bilgi bulabilirsiniz.

8. Bu fotoğraf makinasını Amiga'da sorunsuz kullanabilmek için ek bir parçaya ihtiyacınız var. Bu parçayı da aynı firmadan temin edebilirsiniz.

9. Bu mümkün değildir, zira harddisk de sonuçta AmigaDos ile çalışmakta.

10. Cache bellek sayesinde Amiga biraz daha hızlı çalışabilir. FACII programıyla normal hafızayı cache bellek olarak kullanabilirsiniz. Bu yöntemle ardarda birkaç defa kullanılan komutları her seferinde disketten yüklemenize gerek kalmaz. Komut, cache belleğe otomatik olarak kopyalanarak buradan çalışması sağlanır. CPUda ise cache bellek cipin içindeki ekstra memory alanıdır. Buraya kullanıcı kesinlikle erişemez. CPU, bazı çok kullanılan bilgileri kopyalar ve direkt buradan okur. Bu şekilde çalışma hızı artırılmış olur.

11. Bu emülatörler ile özel hardware donanım gerektirmeyen hemen hemen tüm programlar kullanılabilir. Fakat oyunların çoğu Amiga'da olduğu gibi Atari'nin özel ciplerini kullandıklarından emülatörle bunları çalıştırmak mümkün değil.

12. Ne yazık ki bu oyunun ülkemizdeki crack versiyonu 1.3 Amiga'larda çalışmaz. Orjinali de bizde olmadığından sorunuza tam cevap veremeyeceğiz.

13. DiskDoctor kötü programlama yüzünden çoğu zaman disketi ve disketteki programlan bozabiliyor. Size tavsiyemiz bozuk disketlerinizi backup'ını aldıktan sonra DiskRepair ile tamir edin ya da gerekliyse DiskDoctor'u kullanın. Belirttiğiniz hata mesajı disketin o sektöründe read/write error olduğunu gösterir. Fakat bu hataları genellikle bir formatlamayla da giderebilirsiniz.

CYBER FONT EDITOR V1.0

TUNÇ DİNDAŞ

Selam grafik severler. Daha ne olduğunu anlamadan yine karşınızdayım. Allahım sene 1992 olmuş. Daha geçen gün 1991'deydik. Neyse bu hızlı geçen zaman karşısında sizlere en iyiyi vermeye çalıştım. Bunu biraz da olsa başarabildiysem ne mutlu bana. Bu arada Mehmet'in yardımlarını da unutmayalım. Neyse bu ay sizler için mükemmel bir font editor programı açıklayacağım. Hemen, ne zaman bitecek bu font işleri diye düşünmeyin. Bu program ile **'RAWFONT'** kullanan programlara da font hazırlayabilirsiniz. Neyse şimdi bu mükemmel programa geçelim. Bu arada dikkatinizi çekerse artık her ay bir grafik programı ya da utility'si açıklıyoruz. Şikayetleri olanlar artık mutludur herhalde. Artık devamı gelecek sayıda yok. (Şimdilik!)

CYBER FONT EDITOR v1.0
by
SANITY PRODUCTIONS

Programımız bir PUBLIC DOMAIN. Editörü Almanyalı bir grup olan 'SANITY'den 'HAWK' tarafından yapılmış. Sadece **'8x8'** boyutunda fontlar dizayn edebileceğimiz bir program. Özellikle programcıların çok işine yarayacağına eminim. Oldukça yeni olan program sadece bir ekrandan oluşuyor. Tabii ki yükleme ekranını saymazsak. Programın ilk versiyonu olmasından dolayı ekranda bazı seçenekler boş. Programı yapan 'HAWK' inşallah yeni versiyonlarını yapar ve bu boşlukları yararlı seçeneklerle doldurur.

Şimdi fontları çizdiğimiz ekrandan başlayalım. Sol üstte bulunan **POSITION**'in altında bizim o anda üzerinde uğraştığımız font hakkında bilgiler veriliyor. Bu bilgiler şunlar;

HEX: Edit bölümündeki font'un HEXADECIMAL değerini buradan öğrenebiliriz.

CHAR: O anda üzerinde uğraştığımız karakterin asıl şeklini görmemize yarar. Bazen bu karakterleri değiştirip farklı bir şekle getirince bu harf neydi diye düşünmememiz için.

Hemen bu seçeneklerin altında dört değişik tarafı gösteren oklar ile karşılaşıyoruz. Bunlar değiştirmek istediğimiz karaktere ulaşmamamızı sağlayan seçeneklerdir. Bunlara basarak edit etmek istediğimiz karakteri seçebiliriz. Bu seçeneklerin yanında edit ekranı bulunuyor. Karelere bölünmüş bu ekranda fontlarımızı yaratabiliriz. Mouse'un sol tuşu ile kareleri doldurur, sağ tuşu ile de boşaltabiliriz. Hemen bu ekranın yanında bir '-' işareti ve **'BUFFER'** yazısı duruyor. Hemen yanında da '+' işareti. Bu programda ayrıca BUFFER adı verilen dört karakter setinin yüklendiği bir bölüm bulunuyor. Buraya dört ayn karakter setini yükleyebilir ve hepsinin üzerinde edit yapabiliriz. Değiştirmeniz gereken karakter setini '+' ve '-' işaretleri ile bulun ve edit ekranında istediğinizi yapın.

TAKE: Bu seçenek ile fontu değiştirmeden önce burada korumaya alabilirsiniz. Yani bir anlamda backup'dır. 'TAKE' yapılan font'u seçeneğin hemen altında görebilirsiniz.

PASTE: Adından da anlaşıldığı gibi 'TAKE' ile koruma altına alınan fontu tekrar edit ekranına kopyalamaya yarar.

Bu seçeneklerin altında karakter setimizin tamamını görebiliriz. Şimdi ekranın altında kalan seçenekleri öğrenelim.

INVERT CHAR: Edit ekranındaki karakteri invert yapar. Yani dolu kareleri boş, boş kareleri dolu yapar.

INVERT FONT: O anda edit yapılan tüm karakter setini yani tüm harfleri invert yapar.

C64 <> AMIGA: Amiga formatında bulunan karakter setini Commodore 64 formatına, Commodore64 formatında bulunan karakter setini de Amiga formatına çevirir. Yalnız bu işlem sadece karakterlerin HEX değerleri için geçerlidir.

CLEAR CHAR: Ekranda o andaki karakteri siler.

CLEAR FONT: Tüm karakter setini siler.

ROTATE X: Ekranda bulunan karakteri 'X' yönünde çevirir.

ROTATE Y: Ekranda bulunan karakteri 'Y' yönünde çevirir.

Hemen bu seçeneklerin yanında bulunan oklar ise edit ekranındaki karakteri istenilen yöne taşımaya yarar. Yani *CHARACTER MOVING'dir.*

LOAD: Karakter setini yüklemeye yarar.

SAVE: Karakter setini kaydetmeye yarar.

PAL: Programı 'PAL' yapar. Yalnız bir hatırlatma yapalım; bu seçenek sadece yeni AGNUS'lu makinalarda çalışır. Bu şart 'NTSC seçeneği için de geçerlidir.

NTSC: Programı 'NTSC yapar.

EXIT: İşin doğrusu ne işe yaradığını çözemedim! (???)

Kullanım açısından oldukça basit olan bu program özellikle demo ve intro yazan programcılar için oldukça kullanışlı. Ayrıca istenilenlerin en sade biçimde yapılabileceği bu program, yeni kullanıcılar için de rahat bir kullanıma sahip. Diskette kapladığı yer açısından da oldukça tasarruflu bir program. Programın tek kötü tarafı LOAD seçeneğine her girilişinde directory'nin tekrar okunması. Bu insana oldukça çok zaman kaybettiriyor. Eğer herhangi bir sorununuz olursa bana yazmayı unutmayın. Bu arada açıklanması için programı en kısa sürede temin eden FATİH CESUR'a teşekkürler.

Bu aylık da bu kadar. Gelecek ay tekrar bu sayfada buluşmak üzere hoşçakalın. Zorlandığınız grafik programı olursa bana açıklanması için yazmayı unutmayın, OK? Hepinize bol pixelli günler dilerim.

GRAFİK TEKNİKLERİ

by MEHMET ALi ŞAHiN & TUNÇ DiNDAŞ

OYUN GRAFİKLERİ ÜZERİNE

GRAFİKER ARKADAŞLARIA YİNE GÜZEL BİRKAÇ DAKİKA GEÇİRECEĞİZ. BU BİRKAÇ DAKİKA İÇİNDE SİZLERLE DEĞİŞİK BİR TEKNİĞİ ÖĞRENECEĞİZ. HAZIR MISINIZ?

Bu ay sizlerle değişik bir grafik tekniği öğreneceğiz. Aslında sadece örnek olarak joystick çizmemiz gerekiyor. Gerekli de değil, ama karşımda o anda bir joystick vardı. Neyse artık başlayalım mı?

RESİM 1 'de, her zamanki gibi bir renk paleti bulunuyor. Kullanacağımız renklerin tamamını burada görebilirsiniz. Şimdi sizler için renk değerlerini verelim:

Renklerin RGB olarak değerleri:
F00, B00, 800, 400, FFF, BBB, 666, 222

Her zamanki gibi, ışığı yine sol üstten alıyoruz. Aklınıza niye ışık sol üstten geliyor diye bir soru gelebilir. Oyun grafiklerinde ışık genellikle sol üstten gelir. Birçok grafiker ışığı sol üstten alır. Asıl sebebi, sağ elle yazanların masa ışığını sol üste koymasıdır. Böylece sağ elin gölgesinin kağıt üzerine düşmesi önlenir.

RESİM 2'de artık joystick'i çiziyoruz. Çizim işlemine hiç ışık ve gölge işlemlerini karıştırmadan kontür çizgileri ile yapıyoruz. Bilgisayarda birçok resim bu şekilde yapılır. Önce dış çizgiler çizilir, daha sonra boyama işlemine geçilir. Hatta ileriki sayılarda göreceğimiz dijitize edilmiş resimler sayesinde resim yapma tekniğinde, bunu geniş olarak açıklayacağız. Böylelikle oyunlarda gördüğünüz birçok mükemmel grafiği çizmenin nasıl çocuk oyuncağı olduğunu anlayacaksınız.

RESİM 3'ün birinci bölümünde joystick'in bazı yerlerini temel renkler ile Doyuyoruz. Ateş düğmeleri ve kol kısmı '800' rengi ile boyanır. Öteki yerler ise '222' olarak boyanır. Kırmızı boyadığımız yerler, yanı '800' olan yerlerin kömürlerini '400' ile boyayın. Şimdi ışığa göre gölgeli kısımları daha koyu olarak boyayın Nasıl olduğunu daha iyi anlamanız için öteki resme geçelim.

RESİM 4, boyanmış resmin iki misli büyütülmüş halini gösteriyor. Şimdi burada nereye renklerin konulduğunu daha iyi anlıyorsunuz. Bu renk geçişleri sayesinde resmin daha boyutlu hale gelmesini sağlıyorsunuz. Bu tekniği tüm resimlerinizde kullanırsanız, daha iyi bir sonuç elde edersiniz. Son resmimiz, RESİM 5. Bu son resimde, SMOOTH tekniği dediğimiz teknikle resmin kenarlarını koyu renk ile yumuşatıyoruz. Ama zemin siyah ise bu işlemi koyu renkle yapıyoruz. Eğer zemin rengi parlak bir renkse, bu işlemi zemin renginin birkaç ton koyusu ile pixelliyoruz.

Bu aylık da bu kadar. Gelecek ay yine değişik bir teknik ile sizlerleyiz. Artık oyunlarınızda joystick grafiklerini rahat lıkla yapabilirsiniz. Bol pixelli günler dilerim.

DÜNYA LİSTESİ

1. FORMULA 1 GRAND PRIX
2. POPULOS II
3. ELITE
4. MOONSTONE
5. HUNTER
6. BIRDS OF PREY
7. KICK OFF II - DATA DISKS
8. ISHIDO
9. ANOTHER WORLD
10. UTOPIA

TÜRKİYE LİSTESİ

1. FORMULA 1 GRAND PRIX yeni)
2. WOLF CHILD (yeni)
3. POPULOUS II (yeni)
4. VIDEO KID (yeni)
5. ANOTHER WORLD (1)
6. ADVANTAGE TENNIS (3)
7. LEAN DER (19)
8. CELTIC LEGENDS (6)
9. BIRDS OF PREY (8)
10. REALMS (4)
11. FASCINATION yeni)
12. FUZZBALL(12)
13. ROBOCOP III (5)
14.CONAN(18)
15. LARRY V (17)
16. TIP OFF (9)
17. GOD FATHER (7)
18. HUNTER (14)
19. ISHIDO(yeni)
20. HUGO II (yeni)

FLOP GAMES

1. KID GLOVES
2. GRAB GRABBER
3. ENIGMA MACHINE
4. ZACK
5. EYE BALLS
6. FORMULA ONE MANAGER
7. X-FIRE
8. AIR COMBAT
9. U.N. SQUADRON
10. CHINA SHOPS

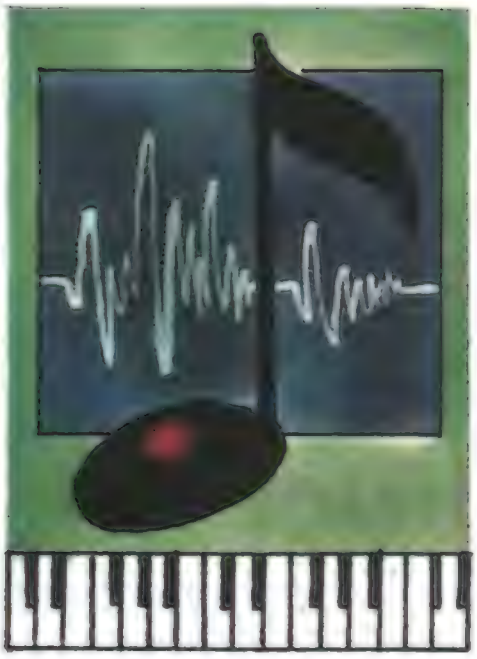
BURAK ÖZDEMİR

Bu ayki yazımızda son birkaç aydır devam ettiğimiz şekil tanıma programını noktalıyoruz. Programa son olarak menü komutlarını ilave ettim. Bu komutu daha önce hiç kullanmamıştık. Program listesinde de göreceğiniz gibi, kullanımı oldukça basit bir komut.
Menu komutunu kullanarak, menüler hazırlanıyor. Daha sonra 'Menu on' komutuyla bunlar kullanılabilir hale getiriliyor. Menülerin okunması ise, 'choice' komutu ile yapılıyor. Daha ileriki programlarımızda, menüleri daha detaylı olarak göreceğiz.
Şimdi sizlere, programın son halini veriyorum. Program üzerinde daha fazla değişiklik yapmayacağım. Artık gerisi size kalmış...

```
Rem ************************************
Rem Burak OZDEMIR   20 October 1991
Rem Name:Hopfield network
Rem Version:2
Rem ************************************
Rem
Set Buffer 30
INITSCRN
Rem
      CLMNS=8
      RWS=8
N_NODES=CLMNS*RWS
N_SMPLRS=3
UNKNOWN=N_SMPLRS
RESULT=N_SMPLRS+1
MXT=20
Rem
Dim SMPLR(N_SMPLRS+2,N_NODES)
Dim W_MATRIX(N_NODES,N_NODES)
Rem
Rem
      Global SMPLR(),W_MATRIX()
    Global CLMNS,RWS,N_NODES,N_SMPLRS,UNKNOWN,
RESULT, MXT, TST1, TST2/TST3
Rem
      Screen Close 0
Screen Open 0,640,200,4,Hires
Cls(0)
Rem
MEN
Rem
Rem
Do
        Cls(0)
        TST1=Choice
      Rem herhangi bir menunu seçildiği zaman -1 olur
        TST2=Choice(1)  '
      Rem seçilen menunun numarası
TST3=Choice(2)
Rem o menu'ye ait eleman numarası
If TST1=-1 Then FMEN
Loop
Rem
Rem
Procedure AD_NOISE
      Cls
      Print
      Print "Hata yüzdesini ver   "
      Input P
      For I=0 To N_NODES-1
          T=Rnd(100)
          If(T<P)
          SMPLR(UNKNOWN,I)=-SMPLR(UNKNOWN,I)
          Print "Altered bit      ",I
          End If
      Next I
      Wait Key
End Proc
Rem
Rem
Procedure INP_UNKNOWN
      Cls
      Print "Bilinmeyen sekli gir "
      INP_SAMPLE[UNKNOWN]
      SHW_SMPLR[UNKNOWN]
End Proc
Rem
Rem
Procedure SV_SMPLRS
      Cls
      Print "Örnek numarasini ver
      Input N
      N=N-1
      Print "Isim ?
      Input NAMES
      Open Out 1,NAMES
      For I=0 To N_NODES-1
          Print #1,SMPLR(N,I)
      Next I
      Close 1
End Proc
Rem
Rem
Procedure LD_SMPLRS
      Cls
      Print "Ornek numarasi    "
      Input N
      N=N-1
      Print "Isim ?
      Input NAMES
      Open In 1,NAMES
      For I=0 To N_NODES-1
          Input #1,SMPLR(N,I)
      Next I
```

```
        Close 1
End Proc
Rem
Rem
Procedure LD_UNKNOWN.
        Cls
        Print "Isim ?
        Input NAME$
        Open In 1,NAME$
        For I=0 To N_NODES-1
            Input #1,SMPLR(UNKNOWN,I)
        Next I
        Close 1
End Proc
Rem
Rem
Procedure SV_UNKNOWN
        Cls
        Print "Isim    ?
        Input NAME$
        Open Out 1,NAME$
        For I=0 To N_NODES-1
            Print #1,SMPLR(N,I)
        Next I
        Close 1
End Proc
Rem
Rem
Procedure GT_SMPLRS
        Cls
        Print" Ornek numarasi Max      ",N_SMPLRS
        Input S
        If((S>0) and(S<=N_SMPLRS))
            INP_SAMPLE[S-1]
        Else
            ILLEGAL
        End If
End Proc
Rem
Rem
Procedure INP_SAMPLE[S]
        Cls
        Locate 0,22
        Print "Ornek verilerini gir   "
        Reserve Zone 64
        Ink 0
        For 1=0 To 7
            For F=0 To 7
            Set Zone I+8*F+1 ,I*20,F*20 To(I+1 )*20,(F+1 )*20
            Box I*20,F*20To(I+l)*20,(F+l)*20
            Next F
        Next I
Do
        Flash Off
        Curs Off
        T=Zone(X Screen(X Mouse),Y Screen(Y Mouse))
        R=Int((T-l)/8)
        C=T-8*R-1
        If(Mouse Key>0 and T<>0) Then SETPIX[S,R,C]
        If(Mouse Key>0 and T=0) Then Exit
        Loop
End Proc
Rem
Rem
Procedure SETPIX[S,R,C]
If Mouse Key=l
Ink 2
SMPLR(S,R*CLMNS+C)= 1
End If
If Mouse Key=2
        Ink 1
SMPLR(S,R*CLMNS+C)=0
End If
X=X Screen(X Mouse)
Y=Y Screen(Y Mouse)
Paint X,Y,0
End Proc
Rem
Rem
Procedure PRT_SMPLRS
        Cls
        Print" Ornek numarasini ver Max      ",N_SMPLRS
        Input S
        If((S>0) and(S<=N_SMPLRS))
            SHW_SMPLR[S-1]
        Else
            ILLEGAL
        End If
End Proc
Rem
Rem
Procedure SHW_SMPLR[S]
        Cls
        Locate 0,22
        Print "Ornek   ",S+1
        InkO
        For I=0 To 7
            For F=0 To 7
            Set Zone I+8*F+l,I*20,F*20To(I+l)*20,(F+l)*20
            Box I*20,F*20To(I+l)*20,(F+l)*20
            Next F
        Next I
Rem
        For R=0 To 7
            For C=0 To 7
                PRTPIX[S,R,C]
            Next C
   NextR
Wait Key
End Proc
Rem
Rem
Procedure PRTPIX[S,R,C]
If SMPLR(S,R*CLMNS+C)=1 Then Ink 2
IfSMPLR(S,R*CLMNS+C)=0 Then Ink 1
X=C*20+10
Y=R*20+10
Paint X,Y,0
End Proc
Rem
Rem
Procedure SHWJJNKNOWN
        SHW_SMPLR[UNKNOWN]
End Proc
Rem
Rem
Procedure SET_WEIGHTS
        Cls
```

```
        COUNT=0
        Print "Katsayilar hesaplaniyor"
        For I=0 To N_NODES-1
        For J=0 To N_NODES-1
        W_MATRIX(I,J)=0
        If(IoJ)
For S=0 To N_SMPLRS-1
W_MATR1X(U)=W_MATRIX(U>KSMPLR(S,I)*SMPLR(SJ))
Next S
End If
Inc COUNT
Next J
Next I
Print "Katsayi adedi ",COUNT
Wait Key
End Proc
Rem
Rem
Procedure PRT_WEIGHTS
        Cls
        Print "Katsayi matrisi"
        For I=0 To N_NODES-1
        Print
        ForJ=0 To N_NODES-1
     Print W_MATRIX(I,J)
Next J
Next I
Wait Key
End Proc
Rem
Rem
Procedure ITERATE
        Cls
        ITERATIONS=0
        Print" Hesaplaniyor"
        Repeat
        Print
            SHW_SMPLR[UNKNOWN]
            For N=0 To N_NODES-1
            SIGMA[N]
            TEMP=Param
            NLFUNC[TEMP]
            SMPLR(RESULT,N)=Param
            Next N
            Inc ITERATIONS
            COMPARE
            TEMP=Param
            If(TEMP<>N_NODES)
     SWP_RESULT
End If
Until(ITERATIONS>MXT)or(TEMP=N_NODES)
Print "Islem tamam! Iterasyon sayisi ",ITERATIONS
Wait Key
End Proc
Rem
Rem
Procedure SIGMA[N]
        SUM=0
        For I=0 To N_NODES-1
SUM=SUM-KW_MATRIX(N,I)*SMPLR(UNKNOWN,I))
Next I
End Proc[SUM]
Rem
Rem
Procedure NLFUNQIN]
        If IN>=0
            Q=1
        Else
            Q=-i
        End If
End Proc[Q]
Rem
Rem
        Procedure SWP_RESULT
            For I=0 To N_NODES-1
     SMPLR(UNKNOWN,I)=SMPLR(RESULT,I)
Next I
End Proc
Rem
Rem
Procedure COMPARE
        TEST=0
        For I=0 To N_NODES-1
If(SMPLR(UNKNOWN,I)=SMPLR(RESULT,I))
Inc TEST
End If
Next I
End Proc[TEST]
Rem
Rem
Procedure ILLEGAL
        Cls
        Print "Hatali giriş, tekrar deneyin"
End Proc
Rem
Rem
Procedure INITSCRN
        Screen Close 0
        Screen Open 0.640,200,4,Hires
        Cls
        Flash Off
End Proc
Rem
Rem
Procedure MEN
        Menu$(l)="Quit   "
        Menu$(l.l)="Cik"
        Menu$(2)="Sampler   "
        Menu$(2.1)="Gir"
        Menu$(2.2)="Kayitla "
        Menu$(2,3)="Yukle"
        Menu$(2,4)="Goster"
        Menu$(3)="Katsayilar   "
        Menu$(3,l)="Hesapla"
        Menu$(3.2)="Yaz"
        Menu$(4)="Bilinmeyen   "
        MenuS(4,l)="Gir"
        MenuS(4,2)="Kayitla"
        MenuS(4,3)="Yukle "
        Menu$(4,4)="Goster"
        Menu$(5 )="Gurultu
MenuS(5,l)="Ekle"
Menu$(6)="Bul   "
Menu$(6,l)="Basla"
Rem
        Menu On
End Proc
Procedure FMEN
If TST2=1 and TST3=1 Then End
If TST2=2 and TST3=1 Then GT_SMPLRS
If TST2=2 and TST3=2 Then SV_SMPLRS
If TST2=2 and TST3=3 Then LD_SMPLRS
If TST2=2 and TST3=4 Then PRT_SMPLRS
If TST2=3 and TST3=1 Then SET.WEIGHTS
If TST2=3 and TST3=2 Then PRT_WEIGHTS
If TST2=4 and TST3=1 Then INPJJNKNOWN
If TST2=4 and TST3=2 Then SV_UNKNOWN
If TST2=4 and TST3=3 Then LD_UNKNOWN
If TST2=4 and TST3=4 Then SHW_UNKNOWN
If TST2=5 and TST3=1 Then AD_NOISE
If TST2=6 and TST3=1 Then ITERATE
End Proc
```



AUDIOMASTER IV

KUBİLAY KILINÇ

Merhabalar!!! Bu ay yine Audiomaster ses Örnekleme[1] programının yeni bir versiyonu ile yine karşınızdayım. Bu programı yazan RamSCAN SOFTWARE, ömrünün tamamını bu programı geliştirmekle harcayacak herhalde. Öyle ki, daha Audiomaster III programına yeni yeni alışmışken, pat diye monitörde karşımıza Audiomaster IV dikiliverdi. Sanırım yakında daha dergi çıkmadan yeni versiyonu piyasa çıkacak.

Her zamanki gibi, bu programın tamamını detaylı bir biçimde açıklamayı gereksiz buluyorum. Çünkü bu programın önceki versiyonlarını detaylıca açıklamıştık. Bu yazıda sadece programda yapılan eklemeleri ve programın yanında sunulan utility programlarını anlatacağım. Eğer bu programla tanışmamış olanlar varsa, onlara 3. sayıda yayınladığımız Audiomaster II'yi, daha sonra da 9. sayıda yayınladığımız Audiomaster **III** yazılarını okumalarını tavsiye ederim.

Programda gözümüze çarpan ilk değişiklik, ekranda seslerin grafiklerin gördüğümüz display'in bir cetvelde olduğu gibi ölçülendirilmiş olmasıdır. Display'in altında yer alan komut ve seçenekler üzerinde de **"ZOOM OUT"** komutunun yerini. "ZOOM" ve "TELE" komutları yerleşmiş durumda. Burada:

ZOOM: Display'de bulunan grafiği bir kademe büyütür.

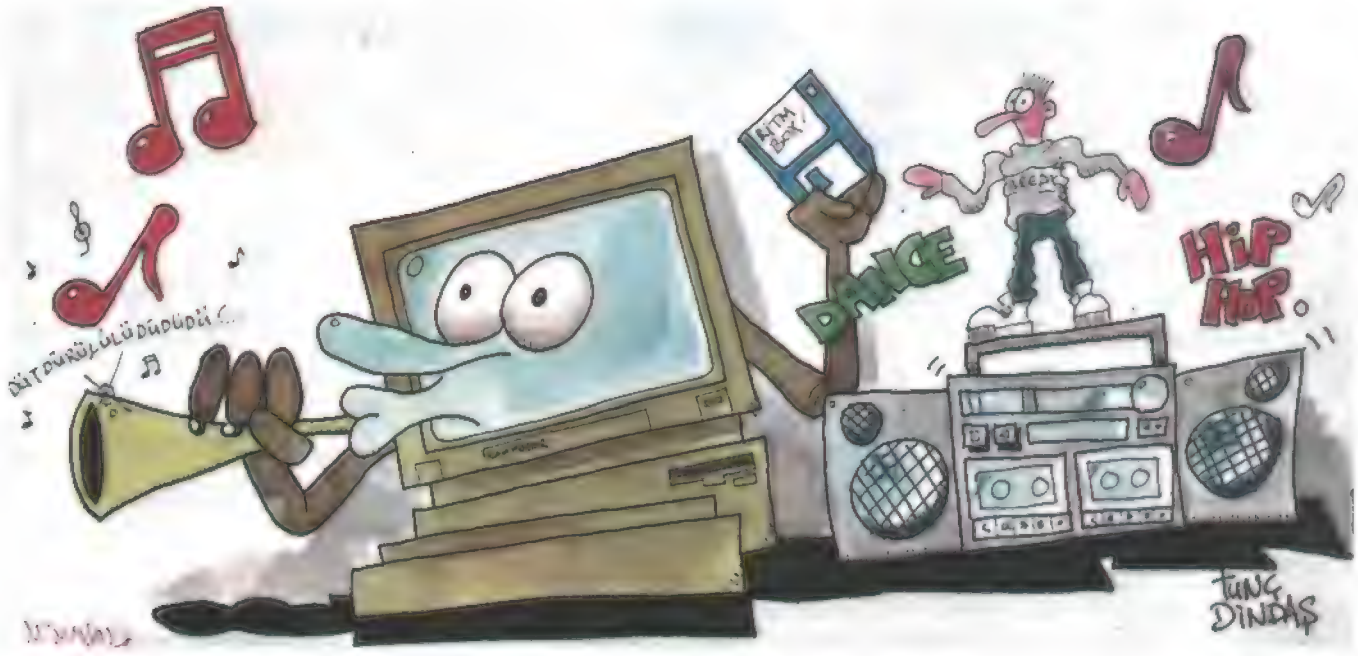
TELE: Display'de bulunan grafiği bir kademe küçültür.

Şimdi sıra menü komutlarında yapılan değişikliklere.

EDIT-1 MENÜSÜNDE YAPILAN DEĞİŞİKLİKLER:

Bu menüde yapılan tek değişiklik, yeni bir komut eklenmiş olması:

Keep: Grafik display'inde görülen "Range" olarak tanımlanmış bölümün haricindeki her şeyi siler. Bu komut Cut komutu ile aynı işi yapar, fakat prensipleri farklıdır.



EFFECT MENUSUNDE YAPILAN DEĞİŞİKLİKLER:

Programdaki en önemli gelişmeler, bu menüde yapılmış. Burada sesin yarısını önemli ölçüde değiştiren iki farklı efekt eklenmiş:

Duration/Pitch: Bu komut ile sesin tamamının veya belli bir bölümünün tınısını ve hızını değiştirebilirsiniz. Bu komut işleme girdiğinde, ekrana küçük bir pencere açılır. Şimdi bu penceredeki komut ve parametreleri inceleyelim.

Duration: Bu parametre ile, sesin uzunluğunun ne kadar olacağını **saptarsınız.**

Pitch: Bu parametre ile sesin frekansını belirtirsiniz. Böylece bir erkek sesini kadın sesine, bir İcadın sesini ise bir erkek sesine çevirebilirsiniz. Hemen aklınıza bu işi "Sample Rate"' değiştirerek de yapabileceğiniz gelecek. Doğru, ancak bu seçenekle sesin tınısı değişir, ama bu kez seste bozulmalar meydana gelir. Sesin çalım hızının değişmesiyle, matematiksel olarak tınısının değiştirilmesi arasında dağlar kadar fark var.

Sample Rate: Sesin çalım hızı, bu parametre ile ayarlanır. Yüksek değişimlerde "Aliasing Distortion" oluşumu meydana gelir.

Reset: Tüm parametreleri ilk durumuna getirir.

ReSample Data: Değiştirilen parametreleri işleme sokar ve sesin yeni yapısının oluşmasını sağlayan matematiksel işlemi başlatır.

O.K: Bu menüden'hiçbir işlem yapmadan ayrılmak istiyorsanız, bu komutu kullanırsınız.

Digital • Filter: Bu komut, örneklemiş veya üzerinde çalışmakta olduğumuz ses üzerinde equalizasyon yapmamızı sağlar. Bu komut işleme girdiğinde bizim belirlediğimiz ses frekansları arasında kalan sesleri yok eder, pas geçer veya güçlendirir.

Lower Frequency: Frekans bandının en küçük değeri burada belirtilir.

Upper Frequency: Frekans bandının büyük değeri burada belirtilir.

Filter Effect: Filtre işleminin ne oranda ses üzerinde etkisi olacağı yüzde olarak burada belirtilir.

Boost: Bu komut ile belirlenen frekans aralığındaki sesler yükseltilir.

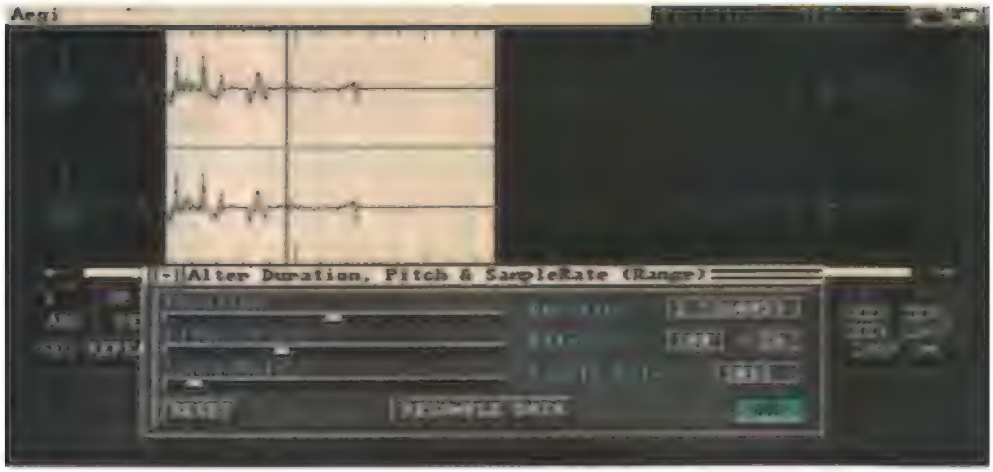
Cut: Bu komut ile belirlenen frekans aralığındaki sesler kesip atılır.

Pass: Bu komut ile, belirlenen frekans aralığındaki sesler tutulup bu frekans bandı dışında kalan sesler kesip atılır.

O.K: Bu komut ile hiçbir işlem yapmadan menüden çıkabilirsiniz.

OPTIONS MENÜSÜNDE YAPILAN DEĞİŞİKLİKLER:

Bu menüde, Preferences menüsüne yeni bir seçenek eklenmiş (Finished Tone) ve SnapShot Device menüsünde bulunan bilgi kayıt ortamlarına ait liste biraz daha kabarmış.



Evet. AudioMaster IV hakkında söyleyebileceklerimiz bu kadar. Şimdi de programın yanında sunulan ek programcıkları görelim.

MULTI MAKER

Bu programcık sayesinde herhangi bir bilgi kayıt ortamından seçtiğiniz en az 3, en çok da 5 enstrümanı tek bir enstrüman haline getirebiliyorsunuz.

Program işleme girdiğinde, hemen küçük bir pencere açılıyor. Burada sol butona basarak programı işletmeye başlıyorsunuz. Program sizden birleştirilecek dosyaları seçmenizi ister ve dosyalan tek tek yüklemeye başlar. Birleştirme işlemi bittikten sonra, bu sefer nereye ve hangi isim altında elde edilen dosyayı kaydetmenizi ister. Şimdi, bu birleştirelen dosyanın mix edildiğini sanabilirsiniz. Yüklenen seslerin hepsi ayrı ayrı oktavlara yerleştirilmiştir. Yani elde edilen bu yeni sesi bir müzik editöründe kullandığınız zaman, 1. oktavdan 1. ses, 2. oktavdan 2. ses ve 3. oktavdan da 3. ses çıkacaktır (4. oktav ve 5. oktav da bu sıralamayla gider).

MERGE IFF

Bu programcık da Multi Maker programı gibi çalışır; yalnız yaptığı işlemler farklıdır.

Merge IFF, yüklenen iki sesi birbirinin peşisıra birleştirir ve tek bir enstrüman haline getirir.

OSCILASCOPE

İşte en önemli utilty'lerden birisi de bu program (Tabii ki bir Sampler ile birlikte çalışmakta). Bu programdan sözetmeden önce biraz "OSCILASCOPE" nedir, ondan bahsetmek istiyorum.

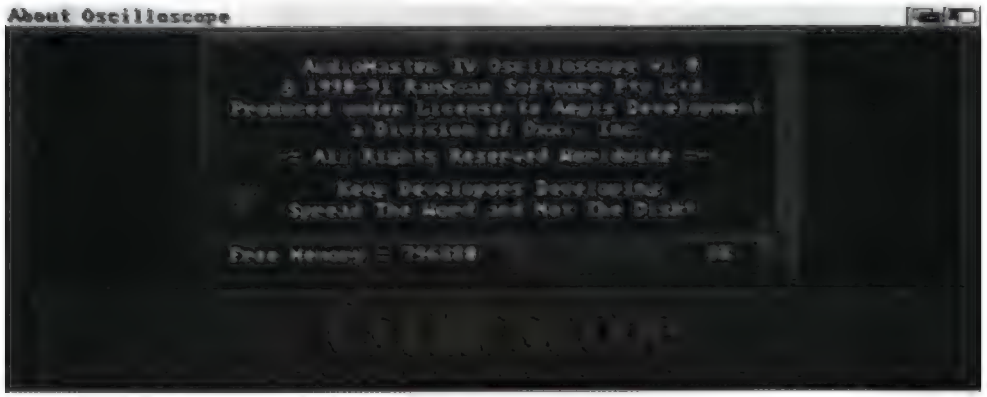
OSCILASCOPE: Elektriki değerde olan sinyalleri, matematiksel değerler taşıyan grafikler şeklinde görmemizi sağlayan bir elektronik ölçüm aletidir.

Programımız, işte bu aletin çok başarılı bir şekilde uyarlaması. Ancak programa bilgisayarın o eşsiz pratikliği ve üstünlükleri yeterince kazandırılmayıp oldukça sade ve basit tutulmuş.

Şimdi programın komutlarını hep birlikte görelim.

PROJECT MENÜSÜ:

About: Programı yazan kişi ve firma hakkında kısa bir bilgi veren bir pencere açılmaktadır. Bu pencerede ayrıca ne kadar boş hafıza kaldığıda belirtilmektedir.



Calibrate Left: Sinyalin ekranın sol tarafında kalan kısmı kalibre edilir.

Calibrate Right: Sinyalin ekranın sağ tarafında kalan kısmı kalibre edilir.

Adjust for Fun: Peak to Peak kalibrasyonu ise buradan yapılır.

SAMPLER LAYER MENÜSÜ:

Bu menüde bulunan seçenekler ile, hangi tip Sampler kullanılacaksa o seçilir.

Evet, bu aylık da bu kadar. Başka bir yazı da buluşmak ümidiyle, ESENKALN!!!

AMIGA C

CENKER OZKURT

C severler Amiga başına! Bu-ayki konumuz, CLI ekranı üzerinde çalışmamızı sağlayan Screen fonksiyonları.

Bildiğiniz gibi, Amiga'da WorkBench disketini ya da herhangi bir çalışma disketimizi taktığımızda karşımıza çıkan ilk şey, AmigaDOS'un CLI ekranıdır, işte Screen fonksiyonları da bu ekran üzerindeki yazı yazma, ekran silme gibi işlemleri yapmamızı sağlayan fonksiyonları kapsıyor. Fakat bu fonksiyonlar C compiler disketinin -lc ya da -lc32 kütüphaneleri içerisinde mevcut değil. Bu nedenle compiler işlemleri sırasında link ederken Screen fonksiyonları içerisinden -ls32 kütüphanesini seçmeliyiz. Aksi taktirde compiler Screen fonksiyonlarını tanıyamaz.

CLI (Command Line Input) aynı zamanda Amiga dos komutlarının icra edildiği pencereyi oluşturuyor. Bildiğiniz gibi bu ekrandan herhangi bir programı da çalıştırmak mümkün. CLI ekranına aynı zamanda 'consol' ekranı da deniyor. Bu nedenle Screen fonksiyonları aynı zamanda 'consol' ekranı üzerinde çalışıyor. Sonradan açacağınız consol ekranı üzerinde de Screen fonksiyonları işlemlerini yapmak mümkün. Consol penceresi örneklerini daha önceki sayılarımızda öğrenmiştik.

Daha önce de söylediğim gibi, CLI ekranı aynı zamanda Dos komutlarını ve hazır programlan kullanmamızı sağlıyor. Bildiğiniz gibi, Amiga'da Utility programları dediğimiz yardımcı programlar mevcut. Tahmin ediyorum siz de en azından bir Xcopy, Diskmaster gibi programları kullanıyorsunuzdur. İşte bu tür programlar için bir menü oluşturmak Screen fonksiyonları ile mümkün. Bu nedenle, ben bir örnek program da bu ayki yazımız için hazırladım.

Şimdi gelelim Screen fonksiyonlarının kullanımlarına ve açıklamalarına:

scr_bs(): Bu fonksiyon, aktif ekran pozisyonunu (kursor) bir karakter geri almak için kullanılır.

scr_tab(): Kursor pozisyonunu tab uzunluğu kadar ileri taşır.

scr_lf(): Kursor pozisyonunu bir satır aşağı alır. Eğer satır sonuysa, bütün ekranı bir satır yukarı kaydırır.

scr_cursup(J: Kursor pozisyonunu bir satır yukarı alır. Bu sırada kolon pozisyonunu değiştirmez.

scr_cursrt(): Kursor pozisyonunu bir karakter sağa taşır. Eğer sağda karakter varsa, bu karakteri silmez.

scr_clear(): Ekranı siler ve kursor pozisyonunu sol üst köşeye taşır (home).

scr_home(): Kursor pozisyonunu home noktasına yani sol üst köşeye taşır.

scr_curs(lin,€ol): Kursor pozisyonunu verilen kolon ve satır numarasına getirir.

scr_eol(): Kursor pozisyonundan o satırın sonuna kadar olan karakterleri siler.

scr_linsert(): Kursor pozisyonunun bulunduğu noktaya bir satır boşluk yerleştirir.

scr_ldelete(): Kursor pozisyonundan bir karakter siler.

scr_cinsert(): Kursor pozisyonuna bir karakter boşluk yerleştirir ve bu pozisyondan sonraki karakterleri ileri atar.

scr_cdelete(): Kursor pozisyonundan bir karakter siler ve diğer karakterleri bir geri alarak arayı doldurur.

```
main()
{
  scr_clear();
}
```

Yukandaki örnek, bir Screen fonksiyonunun kullanımını gösteriyor. Programı yazdıktan sonra link ederken -ls32 kütüphanesini eklemeyi unutmamalıyız. Bu örnek CLI ekranını silmemizi sağlayacaktır.

Şimdi daha gelişmiş bir örnek üzerinde Screen fonksiyonlarını görelim:

```
/* Programming by Cenker OZKURT */
/* Amiga Dünyası */

#include <stdio.h>

main()
{
  char a[50]:
  int lin,col,max;

  strcpy(a," Amiga Dunyasi");
  lin=10;
  col=10;
  max=strlen(a);
new_print(a.lin,col,max);
  return(0):
}

new_print(a,lin,col,max)
char a[50]:
int lin,col,max;
{
  int i;

for(i=max;i>=0;i-) {
scr_curs(lin,col);
printf("%c\n",a[i]);
scr_cursup();
scr_cinsert();
Delay(l);
  }
  printf("\n");
```

Bu örnek ile, CLI penceresi üzerindeki verilen bir pozisyona herhangi bir diziyi yazdırmamız mümkün.

Şimdi programımızı bir inceleyelim.

```
#include <stdio.h>
```

satırı ile, standart input/output fonksiyonlarını ve makrolarını compiler tanıyor. Kullandığımız Delay() fonksiyonu da bu dosya içerisinde tanınıyor. Daha sonra.,

```
char a[50];
int lin,col,max;
```

```
strcpy(a,"Amiga Dunyasi");
```

satırlan ile, kullanacağımız değişkenleri belirliyoruz. Burada 'a' değişkeni, ekrana yazacağımız diziyi saklıyor, 'a' değişkenine yazdıracağımız 'Amiga Dünyası' dizisini, strcpy() fonksiyonu ile kopyalıyoruz, 'a' değişkeninin, char tipinde olduğunu unutmamalıyız.

Diğer değişkenlerden '1in' ve 'col', yazacağımız pozisyonu belirliyor. '1in' satır, 'col' kolon pozisyonunu saklıyor, 'max' değişkeni ise yazılacak olan dizinin byte olarak uzunluğunu içeriyor. Burada dizinin uzunluğunu,

```
max=strlen(a);
```

satırındaki strlen() fonksiyonu ile öğreniyoruz. Daha sonra kendi hazırlamış olduğumuz new print() alt fonksiyonuna sıçrıyor ve bu fonksiyonun işlevinin icrasından sonra da return() fonksiyonu ile programımızdan hatasız olarak çıktığımızı belirtiyoruz.

```
new_print(a,lin,col,max);
  return(0);
```

new_print() fonksiyonu, daha önce de söylediğim gibi ekranın verilen pozisyonuna istediğimiz diziyi kaydırarak yazdırmamızı sağlıyor. Bu fonksiyonun istediği değerleri, daha önce değişkenler vasıtasıyla hazırlayabileceğimiz gibi, doğrudan fonksiyonu çağırırken de verebiliriz. Biz bu örneğimizde fonksiyonun istediği değerleri değişkenler vasıtasıyla belirledik. Burada fonksiyon ilk parametre olarak diziyi, daha sonra da satır, kolon ve maksimum uzunluk parametre değerlerini istemektedir. Bu nedenle gerekli parametreleri fonksiyonun doğru çalışması için sırasıyla vermeliyiz.

Sıra geldi bu fonksiyonun çalışmasına.

```
new_print(a,lin,col,max)
chara[50];
int lin,col,max;
{
...
}
```

Fonksiyonun (ya da rutinin) genel yapısı yukarıda yazılı olduğu gibidir. Rutinimizin parametreleri 'a', '1in', 'col' ve 'max' olarak tekrar tanımlanmaktadır. Fonksiyon konularımızdan da hatırlayabileceğiniz gibi, fonksiyonun kullandığı değişken isimleri diğer değişken isimleri ile aynı olabilir. Bizim bu fonksiyonu çağırırken kullandığımız değişken isimlerinde olduğu gibi. Bu noktada dikkat edilmesi gereken, gelen değişken tiplerinin tekrar aynı tipte olmasıdır. Aksi takdirde fonksiyon doğru çalışmaz.

Fonksiyonun iç kısımlarında ise ilk olarak 'i' değişkeni integer olarak döngüde kullanılmak üzere tanımlanıyor. Daha sonra for' komutu ile döngümüz 'max' değişkeninden O'a kadar sürüyor. Burada döngüyü 'max' değişkeninden başlatmamızın sebebi, dizimizin son karakterden itibaren yazılmaya başlamasından doğuyor. Sonraki satırlarda,

```
scr_curs(lin,col);
printf("%c\n",a[i]);
```

scr_curs() fonksiyonu ile yazılacak karakterin pozisyonunu belirliyoruz. Buradaki '1in' ve 'col' değişkenlerinin değerlerini daha önceden belirlediğimizi unutmayın. Sonra da printf() ile o noktaya dizi içerisindeki 'i' indisinde bulunan karakterimizi yerleştiriyoruz. Dikkat ettiyseniz, printf() içerisinde *"%c"* yanında bir de \n" return kontrol karakter komutunu ekledik. Bunu eklememizdeki sebep, scr_curs() fonksiyonu return işleminden sonra işlemini yerine getiriyor olması.

```
scr_cursup();
scr_cinsert();
Delay(1);
```

satırlarında, scr_cursup() ile kursor pozisyon göstergecini bir satır yukarı alıyor ve scr_cinsert() fonksiyonu ile de bu satıra bir boş karakter yerleştiriyoruz. Delay() ile bir süre bekledikten sonra aynı şekilde dizi sonuna kadar döngü sürüyor ve programdan çıkıyoruz..

Bu örneğimizin üzerinde çalışarak daha da geliştirebilirsiniz.

Sıra geldi ikinci örneğimize. Bu örneğimiz ile istediğiniz Utility programlarını bir diskette topladıktan sonra, disketinizdeki programlan aşağıda vermiş olduğum program vasıtasıyla menüden çağırabilirsiniz. Şimdi örneğimize bir göz atalım.

```
/* Programming by Cenker OZKURT */
/* Amiga Dunyasi */

#include <stdio.h>
#include <exec/types.h>

UBYTE*key=0xbfec01;

char *a[] = {"Utility 1",0); /* Buradaki isimleri disketteki   */
char *b[] = {"Utility 2",0}; /* isimler ile değiştirmeyi       */
char *c[] = {"Utility 3",0 j; /* unutmayın.Mesela Utility 1     */
char *d[] ={"Utility 4",0}; /* yerine XcopyPro yazabilirsiniz */
char*e[] = {"Utility 5",0};
char*f[] = {"Utility 6",0};

char text[30];

main()
 {
  menu();
  while(1) {
  switch(*key) {
  case 95: scr_clear();
           sprintf(text,"%s is Loading!..",a[0]);
           new_print(text,0,0,strlen(text));
           fexecv(a[0],a);
           menu();
           break;
     case 93: scr_clear();
           sprintf(text,"%s is Loading!..",b[0]);
           new_print(text,0,0,strlen(text));
           fexecv(b[0],b);
           menu();
           break;
     case 91: scr_clear();
           sprintf(text,"%s is Loading!..",c[0]);
           new_print(text,0,0,strlen(text));
           fexecv(c[0],c);
           menu();
           break;
     case 89: scr_clear();
           sprintf(text,"%s is Loading!..",d[0J);
           new_print(text,0,0,strlen(text));
           fexecv(d[0],d);
           menu();
           break;
     case 87: scr_clear();
           sprintf(text,"%s is Loading!..",e[0]);
           new_print(text,0,0,strlen(text));
           fexecv(e[0],e);
           menu();
           break;
     case 85: scr_clear();
           sprintf(text,"%s is Loading!..",f[0]);
           new_print(text,0,0,strlen(text));
     fexecv(f[0],f);
     menu();
     break;
     case 77: scr_clear();'
              exit(0);
    }
   }
 }
```

```
new_print(a,lin,col,max)
chara(50);
int lin,col,max;
{
  int i;

  for(i=max;i>=0;i") {
    scr_curs(lin,col);
    printf("%c\n",a[i]);
    scr_cursup();
    scr_cinsert();
    Delay(1);
  }
  printf("\n");


menu()
{
  scr_clear();
  strcpy(text," Utility Disk");
  new_print(text,8,30,strlen(text))
  strcpy(text,"Fl -> Utility 1");
new_print(text, 10,30,strlen(text))
  strcpy(text,"F2 -> Utility 2");
new_print(text, 11,30,strlen(text))
  strcpy(text,"F3 -> Utility 3");
new_print(text, 12,30,strlen(text))
  strcpy(text,"F4 -> Utility 4");
new_print(text, 13,30,strlen(text))
  strcpy(text,"F5 -> Utility 5");
new_print(text, 14,30,strlen(text))
  strcpy(text,"F6 -> Utility 6");
new_print(text,15,30,strlen(text))
  strcpy(text,"F10 -> Quit");
new_print(text, 16,29,strlen(text))
```

Programı yazdıktan sonra, Aztec V3.6a ile compile ederken:

```
CC +L prog.c
```

Link ederken:

```
LN prog.o -ls32 -lc32
```

yazmalıyız. -Is32 Screen fonksiyonlarının bulunduğu kütüphaneyi içeriyor. Şimdi programımızı incelemeye başlayabiliriz.

İlk satırlarda gerekli include dosyaları işleniyor. Sonraki satırlarda global olarak tanımlanan değişkenlerimiz var. Bunlar,

```
UBYTE*key=0xbfec01;

char*a[] = ("Utility 1",0};
char*b[]= {"Utility 2",0};
```

olarak tanımlandı, 'key" değişkenimizi pointer değişken olarak tanımlıyoruz ve bu sırada da adresini biz hex olarak 'bfec01' olarak veriyoruz. Bundan böyle '*key' bize bu adresin byte olarak değerini verecektir. Vermiş olduğumuz adres ise basmış olduğumuz herhangi bir tuşun hardware olarak değerini gösterir. Bu değerler ASCII standartında olmadığı için, herhangi bir tuşun değerini önceden bilmemiz gerekir. Programımızda '95' sayısı Fİ tuşuna karşılık geliyor. Diğer tuşları ise aşağıda vermiş olduğum kısa program vasıtasıyla öğrenebilirsiniz.

```
#include <exec/types.h>

main()
{
  UBYTE*key=0xbfec01;

 while(1) {
   printf("%d\n".*key);
   }
}
```

Ctrl-C ile programdan çıkabilirsiniz.

Ana programımızın diğer satırlarında a,b,..f'ye kadar disketten yükleyeceğimiz programların isimlerinin saklandığı değişkenleri tanımlıyoruz. Bu isimlerin disketteki isimler olmasına dikkat edin. Aksi takdirde disketinizdeki program icra edilmez.

char text[30]. bizim geçici buffer değişkenimizi belirtiyor. Bu değişken vasıtasıyla daha önce vermiş olduğum new_print() fonksiyonuna yazılacak olan dizi gönderiliyor.

Ana main() içerisinde program çalışmaya başlıyor. İlk olarak menu() rutinine sıçrayarak menü ekranımızı hazırlıyoruz. Burada ekrana gelen, yüklenecek olan program isimleri disketteki isimlerden farklı olabilir. Bu nedenle, mesela buraya bir de versiyon numarasını ekleyebilirsiniz.

Daha sonra while(1) ile sonsuz döngüye giriyor ve switch ile de *key değişkenini kontrol ederek tuş ayrımını yapıyoruz. Basılan tuşa göre de ekran temizleniyor, yüklenecek olan programın ismi yazılıyor ve disketteki program,

```
fexecv(a[0],a);
```

satırı ile çalışmaya başlıyor. Yüklenmiş olan utility programdan çıktıktan sonra da tekrar menü hazırlanıyor ve fonksiyon tuşlarından birine basılması için bekleniyor.

Programımızın genel açıklaması bu kadar. Bu programı istediğiniz gibi de düzenleyerek daha değişik menüler oluşturmanız oldukça kolay.

Evet, bu ayki program kargaşamız da burada sona eriyor. Gelecek ay yine Amiga C'de buluşmak üzere hepinize bol C Vitaminli günler dilerim...!

Selam oyun ustaları! Oldukça hızlı ve yorucu geçen bir fuardan sonra yine beraberiz. Birçok okur arkadaşla fuarda tanışma olanağını bulduk. Bir daha böyle bir fırsat olursa öteki arkadaşlar ile de tanışmak isterim. Bu ay yine oldukça çok cheat ve tipslerimiz var. Ayrıca bazı kodlan da unutmadık yani. Honki! Mektup ve cheatlarinizi bekliyoruz. Neyse işte derginin vazgeçilmez MEGA sayfasını başlatıyoruz. Hazır mısınız?

♦ *JAMES POND:*

Oyunu oynarken **'JUNKYARD'** yazıp Return'e basın. Bazı yerlerde D'yi kullanarak lock işlemini yapabilirsiniz.

♦ *MANCHESTER UNITED:*

Oyunu kaybederseniz, mouse buttona basıp oyuna tekrar iki kişilik mod olarak girin.

♦ *VIKING CHILD:*

Oldukça zevkli olan bu oyunun kademe kodlan burada. Kolay gelsin...

Level 1 code: IMAGITEC
2 code: JOJO SM
3 code: GUSTAVUS
4 code: NINJADL

♦ *DYTER07:*

Loading ekranında **'GGIB'** yazın. Sonra oyuna başlayın. Oyun esnasında şu tuşlara basarsanız, extra özelliklere sahip olursunuz:

'S' Daha fazla mermi.
'W Daha fazla silah.
'L' Level geçmek.

♦ *HAMMERFIST.*

Şu cümleyi yazın: **'TAEHC OT TNAW T** (I want to cheat, yani cheat istiyorumun tersi.) Tabii ki high skor tablosuna yazın, OK?

♦ *AMAZING SPIDERMAN:*

İyi bir skor elde edip high skor tablosuna girin. Adınızı **'GENERIC** olarak yazın. Daha sonra HELP tuşu ile full enerjiye sahip olun.

♦ *NIGHTSHIFT:*

High skor tablosuna 'ET' yazın ve sonsuz hakka sahip olun.

♦ *LEGEND OF THE LOST:*

Password ekranına 'EDLER' yazın.

♦ *DRAGON BREED:*

Oyunu pause edip **'İREM'** yazın ve sonsuz hakka sahip olun. Teleportlarda 'N'ye basıp öteki kademelere geçebilirsiniz.

♦ *IKARI WARRIORS:*

High skor tablosuna **"FREE RIDE"** yazın ve dokunulmazlığa sahip olun.

♦ *LED STORM:*

DAVID BROADHURST WANTS TO CHEAT" yazın ve sonsuz hakka sahip olun.

♦ *MARIA'S CHRISTMAS BOX:*

İlk önce oyunun kopyasını alın. Daha sonra disketteki 'MARIA1' adlı dosyayı 'MARIA1.BAK' olarak değiştirin. Daha sonra da 'MARIA8' adlı dosyayı **'MARIAI'** olarak değiştirin. Daha sonra oyuna tekrar başlayın. Nananaaaa! İşte son ekran karşınızda.

♦ *OUTRUN:*

Oyunda "STARION[1]" yazın ve aşağıdaki" tuşlan kullanarak extra özelliklere sahip olun.

B - Extend'de oynama.
S - Gelecek ekran.
T- Extra 10 saniye.
X - Çıkış.
Q - Programın infosu.

♦ *STREET FIGHTER:*

Bu meşhur coin-up oyunun title ekranında **"STREET CHEAT"** yazın ve 'HELP' tuşu ile level atlayın.

♦ *THUNDERBIRDS:*

Oyunun ikinci ve üçüncü kademesi için kodlar, **RECOVERY"** ve **"ALOYSIUS** .

♦ *CRACKDOWN:*

'SMURF' yazın; 'F1' ve 'F2' ile iki karakter için sonsuz hakka sahip olun.

♦ *UNTOUCHABLES:*

Oyunu pause edip şu passwordları kullanın.

BRIDGE ROLLS - Level 1 - 2
MACNALLEY - Level 2 - 3
KID ZAPPING -Level 3-4
ANITINTIME-Level4-5

♦ *IVANHOE:*

Oyunu pause edip **'JC IS THE BEST'** yazıp return'e basın. "N"'ye basıp kademe geçin. .'DELETE' ile ekrandaki kötü yaratıkları öldürün. İsterseniz 'CTRL' tuşunu da kullanabilirsiniz!

♦ *DYNASTY WARS:*

Oyunun title ekranında CHEAT MODE yazın. Daha sonra F2 ile kademe geçin.

♦ *QUADRALIEN:*

İşte bazı kodlar:

170961 - level 2 010655 - Level 3 610169 - Core

♦ *BAAL:*

Level 1 'in teleporter kodlan burada:

13 00 29 16 24
64 53 50 25 04
58 49 48 38
32 68 00 29

ve level 2:

12 12 48 56 30
17 54 35 02 34
24 34
02 06

♦ *GEMINI WING:*

Level passwordları burada!

classics - level 3
whizzkid - level 4
gunshots - level 5
doodguyz - level 6
d.gibson - level 7

♦ *OOPS UP!:*

Pang tazı oyunların en iyisi olan OOPS UP'ın tüm level kodları! Biraz eski, ama genel istek üzerine yazıyorum.

4799	-> Level 100	s041	-> Level 050
t800	-> Level 099	84ds	-> Level 049
v069	-> Level 098	d824	-> Level 048
jubi	-> Level 097	el 14	-> Level 047
jh90	-> Level 096	x94b	-> Level 046
c5j0	-> Level 095	ve96	-> Level 045
a3k9	-> Level 094	s046	-> Level 044
guf7	-> Level 093	aqlq	-> Level 043
neci	-> Level 092	up9f	-> Level 042
x3ql	-> Level 091	xpe5	-> Level 041
a234	-> Level 090	4g7h	-> Level 040
2i10	-> Level 089	fo49	-> Level 039
pi31	-> Level 088	6p05	-> Level 038
w8ga	-> Level 087	do49	-> Level 037
nept	-> Level 086	dglo	-> Level 036
er7e	-> Level 085	dk39	-> Level 035
mue0	-> Level 084	206g	-> Level 034
la8d	-> Level 083	dk48	-> Level 033
s4a9	-> Level 082	fd4g	-> Level 032
sa3a	-> Level 081	d947	-> Level 031
eb0l	-> Level 080	10f4	-> Level 030
biwi	-> Level 079	pd30	-> Level 029
kop9	-> Level 078	32h4	-> Level 028
tup8	-> Level 077	cxe5	-> Level 027
r2t7	-> Level 076	fe5c	-> Level 026
jug8	-> Level 075	xpe4	-> Level 025
gulu	-> Level 074	39vs	-> Level 024
miro	-> Level 073	a0a5	-> Level 023
juee	-> Level 072	p49x	-> Level 022
30rt	-> Level 071	g81d	-> Level 021
fukO	-> Level 070	dk49	-> Level 020
hgf6	-> Level 069	x03c	-> Level 019
ipou	-> Level 068	40fj	-> Level 018
rewq	-> Level 067	uu09	-> Level 017
6gi3	-> Level 066	x038	-> Level 016
trp2	-> Level 065	waqd	-> Level 015
9o5w	-> Level 064	49f8	-> Level 014
w3re	-> Level 063	v03d	-> Level 013
ti27	-> Level 062	fdlO	-> Level 012
0ot8	-> Level 061	40v8	-> Level 011
mc90	-> Level 060	d04g	-> Level 010
ow75	-> Level 059	nf05	-> Level 009
mf03	-> Level 058	ckd4	-> Level 008
r4g6	-> Level 057	5f6j	-> Level 007
oep5	-> Level 056	fa20	-> Level 006
pw04	-> Level 055	q058	-> Level 005
39gh	-> Level 054	fl59	-> Level 004
r4kg	-> Level 053	30fj	-> Level 003
2ff7	-> Level 052	dk51	-> Level 002
for0	-> Level 051	po01	-> Level 001

Şimdi mektuplarınızın cevapları ve bazı okur tiyoları! Önce bazı düzeltmeler!

♦ *KLAX:*

Oyunda **'TILDE'** yazıp return'e basın, daha sonra normal klavyeden (inümerik değil) 3 tuşu ile bir sonraki bölüm, 4 tuşu ile 100. bölüme geçebiliyorsunuz.

♦ *ESWAT:*

Oyunu pause ettikten sonra **"JUSTIFIDE ANCIENS OF MU MU"** yazın. Daha öncekinde tek 'MU' yazılmış.

Doğrularını gönderdiği ve fuardaki hediyesi için Dr. ALİ HATAY'a çok teşekkür ederim. Şimdi sorularınızın cevapları:

- GODS'un cheat modunu bulur bulmaz dergide yazacağım. Ama piyasada GODS'un trainer (sonsuz haklı) versiyonu satılıyormuş.

- BEAST H'nin full çözümünü yazacağım ama LEVENT YURGA bana önce çözümü göndermeli daha sonra da dergide basılacak. Çok yakında!

♦ *PREHISTORIK:*

Disketin directory'sini DISKMASTER ile alın. LVL1, LVL2, LVL3 .... diye dosyalar göreceksiniz. Hangi kademeyi oynamak istiyorsanız bunu **LVL1** olarak 'rename' yapın. Data ve bek bloklarını da rename yapmayı unutmayın. Ama bu işlemleri yedek diskette yapın!

♦ *PANG:*

Hala bitirememiş olanlar olabilir. Onlar için bir yöntem önereceğiz. Oyuna tek kişilik olarak başlayın. Normal olarak oynayın, gelebildiğiniz yere kadar gelin. En son hakkınızı kaybetmeden oyunu dondurup joystick'i diğer porta takıp ateşe basın. Böylece oyunu ikinci oyuncu olarak tamamlayabilirsiniz.

Gelecek ay tekrar bu sayfada buluşmak üzere hoşçakalın. Ayrıca gelecek ay yeterli tips ve trickleri bulabilirsem MEGA SAYFA 3'ü yapabilirim. Mektuplarınızı benden esirgemeyin. Byeee...

AMIGA BASIC

MAHMURE ÜNYELİ

Merhaba... Geldik Basic yazı dizimizin sonuna. Geçen ay da söylediğimiz gibi, çeşitli Basic örneklere ve özel kullanım şekilleri ile program döküm ekinde beraber olacağız. Bu ay, Kağan Gürkaynak sizlere dosyalama örnekleri vermeye başladı. Birçoğunuzun kafasında soru işaretleri bırakan Basic'te dosyalama işlemlerini bir kez de döküm eki sayfalarından takip ederseniz, eminim hiçbir sorununuz kalmayacak.

Bu ay, Basic'te karşılaştığımız hata kodlarına devam edeceğiz. Kalan hata kodlan, hata mesajları ve açıklamaları ile sizlere bu ay bu köşeden veda edeceğiz. Hoşçakalın.....

HATA MESAJLARI

11 DIVISION BY ZERO - SIFIRLA BÖLME

Bir sayının sıfıra bölünmesi halinde ortaya çıkar. Bunun sebebi bir değişkene değer atanmamış olması ya da bir formül hatası olabilir. Bir değişken isminin yanlış yazılmış olması da 0'a bölme nedeni olabilir.

12 ILLEGAL DIRECTION - GEÇERSİZ YÖNERGE

Bazı komutlar sadece program içerisinden kullanılır; doğrudan komut modunda kullanılamaz. İşte bu hata mesajı, BASIC penceresinde bir program modu komutu verildiğinde ortaya çıkar. DEF FN, COMMON ve SUB bu tür komutlara tipik örneklerdir.

13 TYPE MISMATCH - TİP UYUMSUZLUĞU

Herhangi bir çevirme işlemi yapılmadan sayısal değişkene dizi, dizi değişkenine sayısal değer atanmaya çalışıldığında bu hata mesajı alınır. Bu hata SWAP komutu ve uyumsuz sayı tipleri kullanıldığında da ortaya çıkar.

14 OUT OF HEAP SPACE - BOŞLUK YOK

Sistemin belleği yapmak istediğiniz işlem için yeterli değilse bu hata mesajını alırsınız. Ekranda kırmızı olarak görüntülenir. Sol mouse tuşuna basarak devam edebilirsiniz. Bu konuda en büyük yardımcı CLEAR komutudur. Bu bir yarar sağlamazsa programınızı kaydedin ve makinenizi resetleyin. Sonra da Amiga Basic'i tekrar yükleyin. Extra program ve pencereleri kapatın. Amiga'da belleği kullanan başka işlevler olmadığında bir parça daha fazla sizin kullanımınıza sunulur.

15 STRING TOO LONG - YAZISAL DİZİ ÇOK UZUN

Amiga Basic'te diziler 32767 karakter uzunluğundadır. Herhangi bir dizi bundan uzun olduğunda bu hata ortaya çıkar. Bu durumda dizinin birden fazla string parçalarına ayrılması gerekir.

16 STRING FORMULA TOO COMPLEX
YAZISAL DİZİ FORMÜLÜ ÇOK KARIŞIK

Yazısal dizi komutlarınız (MID$, LEFTS, RIGHTS gibi) çok uzun olarak yazılmış ve içice girerek karmaşık bir şekilde verilmişse bu hata mesajını alırsınız. Formülleri birden fazla satıra bölerek çözümleyebilirsiniz.

17 CAN T CONTINUE - DEVAM EDEMEZ

Programın çalışması bir değişiklik için bilinçli olarak durdurulmamışsa ve bir hata sonucu olmuşsa CONT komutu verildiğinde bu hata mesajı oluşur. Bu hatadan sonra program ancak yeniden RUN komutu ile çalıştırılabilir.

18 UNDEFINED USER FUNCTION
TANIMLANMAMIŞ FONKSİYON

DEF FN komutu ile tanımlanmamış bir fonksiyonu kullanmaya çalıştığınızda ortaya çıkan bir hata mesajıdır. Fonksiyon ismini yanlış girmiş olabilirsiniz.

19 NO RESUME - RESUME YOK

Amiga Basic, bir ON ERROR rutini içinde RESUME komutunu bulamamıştır. RESUME, alt programdan çıkıp hatanın bulunduğu yere sıçramak içindir.

20 RESUME WITHOUT ERROR-HATASIZ RESUME

Amiga Basic, herhangi bir hata oluşmadan RESUME komutuyla rastlamıştır. Program, istemeden bir hata döngüsüne düşebilir. Ana programın sonunda ERROR alt rutin ve döngüsünden önce bir dallanma komutu koyarak bu rutin içine bilinçsiz düşmeler engellenmelidir.

22 MISSING OPERAND - KAYIP İŞLEM ÖPER Al ÖRÜ

Bu mesaj konuttan sonra AND, OR, XOR gibi bir mantıksal işlem operatörünü ya da + , - gibi matematiksel işlem operatörünü belirtmediğinizde ortaya çıkar.

23 LINE BUFFER OVERFLOW-SATIR BUFFER'I TAŞTI

Bu mesaj alındığında ekran editörünün liste penceresi kısmında bir problem var demektir. Program listesinde bir satıra 255 karakter yazılabilir. İşte bu uzunluk aşıldığında Line Buffer Overflow mesajı ile karşılaşılır. Satır uveun şekilde bölünürse hata ortadan kalkar.

26 FOR WITHOUT NEXT - NEXT'SiZ FOR

Amiga Basic, karşılığı NEXT olmayan bir FOR ile karşılaşmıştır. Sebebi unutulan bir FOR yazılmış olması ya da değişken sayımında hata yapılmış olmasıdır. Programdaki FOR...NEXT döngülerinin uyumlu sayıda olmasına dikkat edin.

29 WHILE WITHOUT WEND - WEND'SİZ WHILE

Amiga Basic, programda WEND sayısından daha çok WHILE ile karşılaşmıştır. WHILE...WEND komutlarını kontrol etmelisiniz.

30 WEND WITHOUT WHILE - WHILE'SIZ WEND

Her WEND komutu için bir WHILE gereklidir. Bu hatayı aldığınızda Amiga Basic fazladan bir WEND bulmuş demektir. WHILE ve WEND döngülerini eşleyin ve komutları kontrol edin.

33 DUPLICATE LABEL - ETİKET TEKRARI

İki program bölümüne aynı etiket atanmıştır. Çözümü, bölümlerden birinin ismini değiştirmektir.

36 SUBPROGRAM ALREADY USE
ALTPROGRAM KULLANILIYOR

Bir alt program başka alt programları çağırabilir ancak kendi kendini çağıramaz. İşte bu durumda ve bir hata ile programın çalışması altprogramda kesildiğinde bu hata mesajı alınır. Bu durumda son alt programı CONT komutu ile ya da ana program yeniden RUN komutu ile çalıştırılır.

37 ARGUMENT COUNT MISMATCH
ARGÜMAN SAYISI UYUMSUZ

Bir alt program çok fazla ya da çok az argüman (değer/yazı) ile çağnldığında bu hata mesajı alınır. Altprogramın kaç argümana ve hangi sırada gereksinim duyduğunu bulmak için altprogramın birinci satırına bakın.

38 UNDEFINED ARRAY - TANIMSIZ DİZİ

Programda mevcut olmayan bir dizi ismi kullanılmıştır. Diziyi tanımlamamış olabilirsiniz. Aksi takdirde değişken ismi sonundaki parantezleri kaldırmanız gerekecek.

49 UNKNOWN VOLUME - DİSKET ADI YANLIŞ

Belirtilen isimdeki disket sürücülerde bulunamamıştır. Bir yazım hatası da yapmış olabilirsiniz. Amiga Basic girilen disket ismini bulamazsa disketle ilgili bir pencere görüntüler. Burada CANCEL kutusunu kliklerseniz Amiga Basic disket isminin yanlış olduğunu anlayacaktır.

50 FIELD OVERFLOW - ALANDA TAŞMA

Rastgele erişimli dosyalarda bu hatanın anlamı, FIELD için daha fazla Buffer'a ihtiyaç olduğudur. Girdiğiniz bilgiler OPEN komutunda FIELD ile ayrılan alan uzunluğundan daha uzundur. Dosya yapısı planlaması dikkatli yapılmalı ve ne kadar byte'a ihtiyaç olduğu doğru olarak saptanmalıdır.

51 INTERNAL ERROR - DAHİLİ HATA

Bu konuda herhangi birşey yapamazsınız. Amiga Basic bir dahili hata bulmuştur. Amiga Basic'i yeniden yüklemelisiniz.

52 BAD FILE NUMBER - YANLIŞ DOSYA NO

'PRINT #' ya da 'INPUT #' gibi komutlarda verilen dosya numarasına ait dosya henüz açılmamıştır. Programınızdaki OPEN komutlarına bakarak doğru dosya numarasını tespit edin.

53 FILE NOT FOUND-DOSYA BULUNAMADI

İşlem yapmaya çalıştığınız dosya bulunamamıştır. Dosya adını yanlış yazmış olabilirsiniz. Ayrıca doğru directory içinde olup olmadığını da kontrol edin.

54 BAD FILE MODE - YANLIŞ DOSYA MODU

ASCII formatta kaydedilen bir programa MERGE kullanarak erişilmeye çalışıldığında bu hata mesajı alınır. Dosyalan birleştirmek için gereken programı yüklemeli ve SAVE "program adı" ,* kullanarak kaydetmelisiniz. Rastgele erişimli bir dosyayı LOAD ile yüklemeye çalıştığınızda ve bu tür dosyaların GET ya da PUT gibi komutlarını sırasal dosyalarda kullanmaya çalıştığınızda da aynı hata mesajını alırsınız. Hata mesajının çıkmasının diğer bir sebebi de OPEN komutunda kullanılan I, 0, A ya da R modlarının yanlış girilmiş olmasıdır.

55 FILE ALREADY OPEN - DOSYA AÇIK

Halen açık olan bir dosyanın yeniden açılmaya çalışılması durumunda ortaya çıkan bir hata mesajıdır. Amiga Basic açık olan bir dosya silinmek istendiğinde de aynı hatayı verir. KILL işleminden önce dosya kapatılmalıdır.

57 DEVICE I/O ERROR - CİHAZ GİRİŞ/ÇIKIŞ HATASI

AmigaDos bir giriş/çıkış işlemini tamamlayamamıştır. Buna bir teknik problem sebep olabilir. Genellikle böyle bir problem olduğunda Workbench'i yeniden yüklemeniz gerekir.

58 RLE ALREADY EXIST - DOSYA MEVCUT

SAVE ya da NAME komutu ile halen mevcut olan bir dosya ismi kullanılmıştın Başka bir isim kullanın ya da dosyayı aynı isimle başka bir diskete ya da directory'ye kaydedin.

61 DISK FULL - DİSKET DOLU

Bu hata genellikle bir program ya da data kaydedilirken ortaya çıkar. Diskette bilgi yazmak için boşluk yoktur. Diskette gereksiz bulduğunuz dosyalan silerek yer açmalı ya da yeni bir formatlı disket kullanmalısınız.

62 INPUT PAST END

Bu mesaj, dosya sonundan sonra ya da dosya sadece FOR OUTPUT modunda açıldığında data konumaya çalıştığınızda ortaya çıkar. EOF ya da LOF kullanmak sorunu çözebilir.

63 BAD RECORD NUMBER - YANLIŞ KAYIT NO

Bir GET ya da PUT komutuyla geçersiz bir kayda erişmeye çalıştığınızda ortaya çıkar. Geçerli kayıt numaralan 0 ile 16777215 arasında olur.

64 BAD FILE NAME - YANLIŞ DOSYA ADI

Yanlış formatta bir dosya açmaya çalışıldığında ortaya çıkar. Örneğin Amiga Basic'in kabul etmeyeceği bir formda ya da çok uzun olduğunda.

67 TOO MANY FILES - ÇOK FAZLA DOSYA

Bir diskette çok fazla dosya saklayabildiğinizi biliyorsunuz. Diskette yer kalmadığında 'DISK FULL' hatası ile karşılaşırsınız. Amiga Basic, aynı anda 255 dosya açmanıza izin verir. Bundan fazla dosya açılırsa bu hata ile karşılaşırsınız.

68 DEVICE UNAVAILABLE - CİHAZ BULUNAMADI

İşlem yaptırılacak cihaz bağlı değil veya kapalı olduğunda Amiga Basic cihaza erişemez. Workbench yeniden yüklenmelidir.

70 PERMISSION DENIED (DISK WRITE PROTECT)
DİSK YAZMAYA KAPALI

Bu hata koruması kapalı bir diskete data yazmaya çalıştığınızda ortaya çıkar. Disketin protect'ini açarak hatadan kurtulabilirsiniz.

21 UNPRINTABLE ERROR - YAZISIZ HATA

Oluşan hatanın Amiga Basic'te herhangi bir tanım yazısı yoktur. Bu hata genellikle kullanıcı tarafından ON ERROR ve ERROR komutları ile tanımlanan hata rutinlerinde ortaya çıkar. Bu türdeki diğer hata kodları listemizde belirtilecektir. Bu hatanın diğer kodlan şunlardır: 24-25-27-28-31-32,39-48-56-59-65-69-71-72-75-76-78-255

73 ADVANCED FEATURE - GELİŞMİŞ ÖZELLİK

Amiga Basic içinde bulunmayan bir komut kullanılmıştır. Bu yeni versiyon komutu olup sizdeki Amiga Basic içinde bulunmayan bir komut olabilir.

77 DEADLOCK

Bir işletim sistemi mesajıdır ve Amiga Basic'ten gelmez.

AMIGA&PASCAL

F.Kağan Gürkaynak

Pascal'da bir program, kabaca iki bölümden oluşur: *Tanımların yapıldığı bir başlangıç* ve *programın bulunduğu bloklar*. Sırayla giderek ilk önce tanım kısmına bakalım. Tanımdan kastımız, programda kullanılacak olan **değişkenlerin** (variable), **sabitlerin** (Constant) ve **adres etiketlerinin** (Label) belirlenmesidir. Daha önce sadece Basic veya Assembler kullanmış olanlar için bu tanımlar biraz yabancı gelecektir. Ancak tanımlar sayesinde derleyici (Compiler), hangi değerin hafızada ne kadar yer kaplayacağını bilir. Bloklar ise programın kendisinin yer aldığı başı ve sonu belirlenmiş ufak yapı taşlandır.

Pascal yazım kurallarında her program satırının sonuna bir noktalı virgül konulmak zorundadır. Sadece özel semboller noktalı virgülsüz kullanılabilir (Bu noktalı virgül hikayesi alışana kadar sizi epey uğraştıracak.). Madem sembollerden bahsettik işte size Kick Pascal'ın tam sembol listesi (Anlamlarına zamanı geldikçe değinmek üzere):

```
AND          ARRAY BEGIN CASE
CONST        DIV   DO    ELSE
DOWNTO       END   FILE  FOR
FUNCTION     GOTO  IF    IN
LABEL        MOD   NIL   NOT
PROCEDURE OF       OR    SET
PROGRAM      SET   TO    TYPE
PACKED       VAR   WITH  XOR
RECORD    REPEAT UNTIL WHILE
```

Bu sembolleri tamamlayan ve standart ayrılan bazı semboller ise Directive adı ile anılır:

```
ABSOLUTE   EXPORT
EXTERNAL   FORWARD
FROM       IMPLEMENTATION
IMPORT     INTERFACE
LIBRARY    MODULE
OTHERWISE STATIC
STRING     UNIT        USES
```

Pascal'in özel sembolleri de şunlar:

```
()* + ,-.../::=;
< <= <> = > >=
[ ] ^
```

Evet, olayı fazla derinleştirmeden ve dallandırmadan tanım kısmını tanıyalım. Önce bir örnek:

```
program Benim ilk program;
const
son = 17;

type
ttip = integer;

var
v: ttip;
a: integer;

label
bahane;
```

Evet, **program** sembolünü takiben programımızın ismini yazıyoruz. Standart. Pascal'da kullanılmasına rağmen, tümüyle gereksiz ve kullanılmayan bir satır. Derleyici program ile noktalı virgül arasındaki herşeyi ihmal eder (Kick Pascal kullananlar bu satırı kullanmasalar da olur). Daha sonra **const** sembolü geliyor, (burada noktalı virgül olmamasına dikkat edelim) programda kullanılacak olan sabitleri burada tanımlıyoruz. Sabit tanımlamak için sabitin ismi = sabitin değeri kullanılıyor. Hemen sorulması gereken, isim verirken nelere dikkat edilmesi gerektiği: İsimler harf veya _ ile başlamalı ve istenen harf/rakam kombinezonu ile devam edebilir. Pascal normalde büyük/küçük harf ayırımı yapmaz ve ilk 32 karakteri anlamlıdır. Verilecek isimlerin pascal'ın sembollerinden olmaması gerekiyor (Const diye bir isim veremiyoruz). Sabitin değeri, tam ve reel sayılar olabildiği gibi belirli kurallar çerçevesinde işlemlerin sonucu da olabilirler (Reel sayılarda sadece + ve - kullanılabilir).

```
Const r= 65.04364 + 43.443
k= 80 * 25;
```

Type, oldukça kullanışlı ve yararlı bir tanım bölümü. Değişkenlerin belirli tipleri vardır. Tamsayı bir değişken *Integer,* reel bir değişken *Real* tipindedir denir. Type kısmında kendinize yeni tipler tanımlayabilirsiniz. İlk verdiğimiz örnekte ttip ismini. Integer yerine kullanabilirsiniz (Yazımızın üçüncü bölümünde tüm tipleri ve tanımlan tanıtacağım, şimdilik sabır.).

Var, değişkenlerin isimlerinin belirlendiği yerdir. Diğer iki bölümden farklı olarak burada *değişken ismi : değişken tipi* yazımı kullanılır. Aynı tipten değişkenleri birbirlerinden virgülle ayırmak mümkün. Burada standart tiplerin yanısıra Type bölümünde tanımladığınız tiplerden değişkenler de yaratabilirsiniz. Programda bir değişken kullanabilmenin tek şartı, burada tanımlanmış olmasıdır. Değişken isimleri, sabit isimleri ile aynı kurallara uyar.

```
Var
a,b,c : Integer;
```

Son bölüm olan **Label'da** tanımlayacağınız isimlerle program içinde atlama yapabileceksiniz. Pascal programlarında son derece az gereken label'ları tanımlamışsanız, mutlaka kullanmanız gerekecektir. İsimlendirmede yine aynı kurallar geçerli.

```
label BURASI,ORASI;


BURASI:

ORASI:
```

Bu tanım kısmının sırası tümüyle keyfidir. Bazı kısımları kullanmasanız veya birden fazla kullansanız olur (Kick ve Turbo Pascal için). Program yazarken düzen tümüyle keyfidir. İlk örneği şu şekilde yazarak da aynı sonucu elde edersiniz:

```
program Benim ilk program;const
son=17;
type ttip=integer;var v:ttip;a:integer;label bahane;
```

Artık sizin keyfiniz bilir. Tanımlardan sonra sırayı bloklar alır. Bir blok **BEGIN** ile başlar ve **END** ile biter. Program satırları bu ikisinin arasında yer alır. Gerektiği veya istenildiği kadar ikili kullanılabilir. Ancak bir programda mutlaka bir adet Begin End ikilisi vardır. Eğer End'den sonra programın başka satırları varsa (Yani o ikili bir başkasının içinde ise) End'in sonuna noktalı virgül getirilir. Eğer son End'de iseniz, sadece nokta koyarsınız.

```
Type
...
Const
...
Begin
...
Begin
....
End;
....
Begin
...
End;
End.
```

Pascal'da program yazmayı zevkli hale getiren olayların başında, Fonksiyon ve Procedure'ler geliyor. Bir program yazarken, program içinde belirli görevleri yapacak olan minik program parçalarını procedure ve fonksiyon olarak tanımlar daha sonra bir emir gibi kullanırsınız. Diyelim programınızda bazen ekran silinecek, bir çerçeve çizilecek ve içine isminiz yazılacak. Bu işi yapmak için oturup ismi (mesela) logo olan bir procedure yazıyorsunuz. Programınızda ne zaman isminizi belirtilen şekilde yazmanız gerekse programınıza logo satın yazmanız yetiyor, işin güzeli, yeni bir programınıza logo procedure'ünü taşıyarak orada da kullanabiliyorsunuz. Veya programı yaptıktan bir süre sonra aklınıza isminizin altını çizmek geldi. Programı değil sadece Logo procedure'ünü değiştirmek mümkün. Basic'te bu tür işleri Subroutine adı verilen ve Gosub ile kullandığınız satırlarla gerçekleşti-

ADIM ADIM PASCAL .....

1.0 Pascal ve Amiga versiyonları, Pascal ile neler yapılabilir.
2.0 Pascal'in **genel yapısı: Tanımlar, bloklar, Procedure ve fonksiyonlar.**
3.0 Pascal dili özellikleri, tip tanımlan, unitler.
4.0 Amiga ile iletişim :Library kullanımı, Amiga'ya has komutlar.
5.0 Gelişmiş programcılık: teknikler, başka sistemlere veya sistemlerden aktarmalar.

rebiliyordunuz.

Peki, nedir bu Prosedür ve fonksiyonlar. Fonksiyonlar, a = fonksiyon gibi ifade edilen işlemlerdir. İşleme belki birçok parametre ve değer girer; ancak sonucu bir tanedir. Procedure de ise işleme birden fazla değer veya hiç değer girebilir, sonucu yine aynı şekilde birden çok değer veya hiç bir değer olabilir. Örneğimize dönelim: logo diyerek sadece yazı yazıyoruz. Bu bir procedure. Ancak programı geliştirerek yazıyı yazıp yazmadığımızı belirten bir hata mesajı kullanmamızı sağlayalım (Mesela geri gelen değer 0 ise herşey tamam, 1 ise hafıza yetmiyor); o zaman a = logo, gibi bir ifade kullanır ve anın değerine bakarak sonucun ne olduğunu anlayabiliriz. İsmimizi x ve y koordinatlarına yazmak istesek, bunları parametre olarak kullanmalıyız, a=logo (x,y). Örnekleri daha da arttırabiliriz. Kısa keselim ve yapılarını inceleyelim. Procedure ve fonksiyonlar ana bloktan önce yer alırlar. Hemen bir örnek yazalım:

```
Procedure Logo (x,y : Integer);
var
a,b: integer;
begin
...

end;
```

Procedure sembolünü, procedure ismi takip eder. Daha önce belirttiğimiz isim kurallarına uyan bu ismi, procedure'a parametre olarak verilen değişkenlerin veya sabitlerin tanımlan yer alır. Dikkat edin parantez içindeki değerlerin isimleri sadece procedure içinde x ve y olarak kullanılacaklardır, programdan q ve w integer türünden olmak üzere logo(q,w) olarak çağrılabilirler. Procedure'e aktarılan bu iki değer, procedure içindeki işlemlerden ^nra programa işlenmiş halde dönmeyeceklerdir. Değerleri geri alabilmek için, parantez içinde geri istenen değer Var >embolü ile belirtilmelidir.

```
Procedure Logo (Var irinteger;x,y:real);
```

Tanımında parantez içindeki ilk değer geri gelecek demektir. Procedure'ün geri kalan kısmı aynen asıl program gibi tanımlar, başka procedure ve fonksiyonlar ve bloklardan oluşur. Burada son End ten sonra noktalı virgül kullanılır. Procedure içinde kullanılan tüm değişken ve isimler procedure içinde kalır, sadece Var ile tanımlanan parametre(ler) geri dönebilir.

Fonksiyon, çok benzer bir kullanıma sahiptir. Sadece burada Var ile geri dönecek değişkenler tanımlanamaz. Bunun yerine fonksiyonun kendisinin tipi belirlenir.

```
Function Amiga (a,b,c,d : integer)
:real;
```

örneğinde, Amiga fonksiyonu programdan dördü de tamsayı olarak tanımlanması gereken i,j,k,l parametrelerini alıp, reel bir sayı olan s sonucunu verir.

```
s := Amiga (i,j,k,l);
```

Burada yazım hatası yok. Pascal'da atama anlamında eşit, ":=" olarak kullanılır. Normal "=" ise, mantıksal karşılaştırmalarda ve tanımlarda kullanılır.

Eğer İngilizce biliyorsanız, Pascal ile program yazmak size çok zevkli gelecektir. Yazdığınız fonksiyon ve Procedure'leri kullanarak konuşuyormuş gibi program yazabileceksiniz.

Gelelim temel yapılara. Hemen her dilde en çok kullanılan yapı, **IF..THEN..ELSE** yapısıdır. Türkçeye EĞER..O ZAMAN.. AKSİ HALDE olarak çevrilebilecek bir yapıdır. Bu yapı ile, ilk olarak bir mantıksal karşılaştırma yapılır. Karşılaştırmanın sonucuna göre, sonuç olumlu ise THEN'den sonra gelen bölüm, olumsuz ise ve mevcutsa ELSE'ten sonra gelen bölüm kullanılır. Pascal'da ekrana yazı yazmak için kullanılan standart emrin **writeln,** olduğunu belirtip hemen örneğe bakalım:

```
IF a > b THEN WRITELN ('A, B'den
büyüktür');
```

satın, eğer a, b'den büyük ise gerekli mesajı yazdıracaktır. **Readln** emrinin ise klavyeden bilgi girmek için kullanıldığını belirterek tam bir örnek program yazalım:

```
var
a,b: integer
begin
readln(a);
readln(b);
IF a > b THEN
begin
writeln(a,' \b,' den büyüktür.);
end ELSE
begin
IF a=b THEN
begin
writeln(a,' \b,' ye eşittir.);
end ELSE
begin
writeln(a,' ',b,' den küçüktür.);
end;
end;
end;
end.
```

Biraz karışık gibi gözükmesine rağmen, neredeyse tüm anlattıklarımızı içeren bir örnek, dahası çalışabilecek ilk Pascal programımız. Programda ilk olarak iki adet tamsayı (a ve b) tanımlanıyor. Daha sonra bu değerler kullanıcı tarafından klavyeden giriliyor (Readln, hiçbir mesaj vermez sadece Return tuşunu bekler). Daha sonra bakıyoruz; a, b'den büyük mü? Eğer öyleyse mesaj yazılıyor, Else'e rağbet edilmiyor ve doğrudan programın sonuna geliyoruz. Eğer a, b'den büyük değilse, şartımız tutmuyor; ELSE satırına geliyoruz (Oradaki End, iki üstte bulunan begin'in END'i). Burada yeni bir IF var ve eşit olup olmadıklarını belirlemeye çalışıyor. İki sonuca göre cevaplara gidiyoruz. İkinci If'te kullanılan = işaretinin bir mantıksal işlem olduğunu ve bir atama olmadığını hatırlatayım. Begin bloklarını tek işlemlik IF'ler için kullanmamıza gerek yok. Yukarıdaki örnek:

```
var a,b:Integer;
begin
readln(a);readln(b);
IF a>b THEN vvriteln(büyük);
IF a=b THEN writein(esit);
IF a<b THEN vvriteln(küçük);
end.
```

Şeklinde, az Begin'li ve üç If'li olarak da yazılabilirdi.

İkinci yapımız **REPEAT .. UNTIL** yapısı. Burada, Until sembolünün yanında bir şart bildirilir. Bu şart gerçekleşene dek program Repeat ile Until sembolleri arasını tekrar eder. Yeni örneğimiz, ona kadar sayan bir program:

```
var a:Integer;
begin
a:=1;
REPEAT
writeln(a);
a:=a+1;
UNTIL a > 10;
end.
```

Çok benzer bir başka yapı da, **WHILE .. DO** yapısıdır. Burada While'dan sonra bir şart vardır. Bu doğru olduğu sürece Do'dan sonra belirtilen işlem (veya Begin ve End ile işlemler) tekrarlanır. Aynı örnek:

```
var a:Integer;
begin
a:=1;
WHILE a<11 DO
begin
writeln(a);a:=a+1;
end;
end.
```

WHILE yapısında, şartın önce kontrol edildiğine dikkat edin. Klasik bir yapı ise, **FOR** döngüsü. Bu döngüde bir tamsayı değişkenine bir başlangıç ve bir son değeri verilir ve DO'dan sonra belirtilen işlem (veya blok) o sayıda ve değişkenin o değerleri ile tekrar edilir. Eğer başlangıç değeri küçükse **FOR .. TO,** eğer küçükse **FOR .. DOWNTO** kullanılır. Aynı örneğimiz:

```
var a:Integer;
begin
FOR a:= 1 TO 10 DO writeln(a);
end.
```

Eğer yapacak işimiz daha fazla olsaydı, burada da Begin bloğu kullanmamız gerekiyordu. GOTO yapısı, mümkün olduğu kadar az kullanılması gereken bir yapı. Pascal'ın temel programlama anlayışına ters düştüğünden, kullanılmaması öngörülüyor. Ancak bazı durumlarda bu emrin kullanılması kullanışlı oluyor. Yine de Pascal'la programlıyorsanız, GOTO kullanmadan önce gerçekten ihtiyacınız var mı diye kendinize sorun. GOTO'dan sonra atlamak istediğiniz program kısmını belirten etiketi yazınız:

```
Label Buraya;
begin
Buraya:
writeln ('Sonsuza kadar buraya
!!!');
GOTO buraya;
end.
```

WITH ve CASE yapılarını daha ileride inceleyeceğiz (Daha önce bazı şeyler daha öğrenmemiz gerekiyor). Bu aylık bu kadar sıkıntı yeter, gelecek aya kadar kendinize iyi bakın.

GRUP GÜNDOGARKEN

'ZİRVEYE BİR ADIM KALA'

Zirveye çıkmaya aday bir üçlü. İki kardeş bir amca, sanıyorum bunu Türkiye'de bilmeyen kimse yok. Şimdilik hep ikinci sırada olmak kalıcı olmalarının bir kanıtı.
Amca İlhan Şeşen, bence ailenin en küçüğü; günün birinde olmak istediği bilge kişiliğe ulaşmak için çok zamanı olduğunu farkında. Gözünde gözlükleri elinde asasıyla köşesinde oturup tüm insanlara yardım edebilmeyi öyle çok istiyor ki...
Burhan Şeşen se bizden biri, yıllar önce yaptığı gazeteciliğin hala izlerini taşıyor, doğallığıyla...
İlhan Şeşen, galiba içlerinde en sakini. Üniversite yıllarındaki bilgisayar tutkusu, bugün bilgisayara sahip olunca matematik tutkusuna dönüşmüş...
Ekran arkasında oldukça farklılar; dost canlısı, esprili ve sürekli üretmeyi seven kişilikleri, güzel doğru ve ard niyetsiz yaşam felsefeleriyle eş değerde.
+

Bize kendinizden söz eder misiniz?

İlhan - Aslında ben daha çocuğum, bu yaşta hala garip garip işler yapıyorum, zaman zaman dengesiz bir adamım. Bazen eve gelmiyorum, eşim soruyor; "Neredeydin, merak ettim" diye..."Eğer" diyorum, "haber verseydim, bu çılgınlık olmazdı". Sonuçta eğer özellik sayılırsa çok çocuksu bir yanım var.

Burhan - Sanırım en önemli özelliğim bu güne kadar kimseyle kavga etmemiş olmam. Dayak yediğimi saymazsa^!)

Vakit buldukça klasik gitar çalarım, pop caz dinlerim, bir de koyu bir şekilde **Keith**

Jhrrett hayranıyım.

Gökhan - İyi bir özellikse bu yaşta bile futbol oynuyorum. Bunun dışında kolay kolay sinirlenmem çok hoşgörülüyümdür. Matematik problemleri çözmekten büyük zevk alırım.

En büyük keyfiniz nedir?

Gökhan - Büyük camekanlı salonda oturup sonsuz yeşil bir ormanı seyretmek. Aynı zamanda bu en büyük düşüm de...

İlhan - Ürettikten sonraki ilk an büyük keyif. Bir de, bir sene kadar hiç çalışmadan para yemek istiyorum. Bir sene şöyle otursam, kimse bana kalk yerinden demese.

Burhan - Çekim veya konser dönüşü İstanbul'a gelmeyi çok seviyorum. Benim için büyük keyif. Bunun dışında keyif aldığım çok şeyler var, sahneden inmek, bir oyunu tamamlamak gibi...

Hobilerinizi ve fobilerinizi öğrenebilir miyiz?

Gökhan - Fobim olduğunu sanmıyorum, hobimse matematik problemleri çözmek.

İlhan - Benim en büyük hobim **Lemmings...**

Muhteşem fobimse, derin denizlerde yüzememek... Tek başıma mümkün değil. Ancak yanımda arkadaşlarım olursa belki. Jaws m kitabını okuyup filmini seyrettikten sonra böyle oldum.

Burhan - Çok yıllar önce, babamın pilot olmasına karşılık yükseklik fobim vardı artık kalmadı.

Çok kapalı ve dar yerlerden geçmekten hep ürkerim. Hobi olarak sporun her türü olabilir.

Bir de hepimizin ortak fobisi **Denetim** var.

Grup GÜNDOĞARKEN in müzikte hedefi nedir?

Üçünün verdiği tek cevap vardı, **ZİRVE...**

İlhan - Sıramızın geldiğine nanıyoruz, bu işler sırayla galioa... Kendi ülkemiz sınırlarında en büyük olabilmek.

Gökhan - Yaptığımız işin çok ^zun yıllar sürmesini istiyorum. Ve de hayalimdeki büyük çiftlik evini gerçekleştirirsem, sanıyorum çok daha güzel şeyler üretebilirim.

Burhan - Kalıcı olmak ve hitap ettiğimiz kitlenin gittikçe büyümesi ve gelişmesi...

Müziğinizi tanımlar mısınız? Müziğinizde elektroniğin yeri ne kadardır?

İlhan - Bizim müziğimiz özgün bir müzik. Nasıl ki İstanbul'a gelenler bazı kavramlarımızı alıp yozlaştırdıysa, özgün müziğimize de sahip çıktılar. Daha çok bu slogan müzikçileri, kendi müziklerine özgün müzik dediler. Ama iddia ediyoruz ki özgün müzik bizim müziğimizdir.

Burhan - Müzikte elektroniği ikinci Kasetimizde denedik, yerinde kullanıldığında muziğe çok olumlu katkısı var.

Gökhan - Bilgisayarı elektronik beyin olarak değil de, insan beyniyle düşünüp kullanmak lazım. Bunun çok başarılı örnekleri var. Onno Tunç, Garo Mafyan veya Attila Özdemiroğlu gibi.

Gereği Düşünüldü'de çok başarılıydınız. Müzikal çalışmalarına devam mı?

Burhan - Biz profesyonel anlamda ilk çalışmamızı Levent Kırca'yla **"Kadıncıklar"** oyununda başlattık. Daha sonra Ferhan Şensoy'la **"İçinden Tramvay Geçen Şarkı"** ve yine Levent Kırca'yla **"Gereği Düşünüldü"**

Gökhan - Bu gerçek anlamda ilk müzikalimiz. Hatırlıyorum da **"Kadıncıklar"** oyununda dizlerimiz titrerdi heyecandan. Daha sonraları profesyonelleştik, rahatladık. 60 kişilik kadroyla çalışmanın keyfi de var şimdi.

İlhan - Müzikal için hayli yoğun teklifler alıyoruz, şimdilik düşünme aşamasındayız.

Yerli ya da yabancı hangi sanatçıyla sahneyi paylaşmak isterdiniz?

Gökhan - Elton John ve Sting'le.

İlhan - Tek tercihim Zuhal Olcay olurdu.

Burhan - Ben, eğer kabul etseydi Keith Jhrrett'le birlikte sahneye çıkmak veya bir süre yanında oturmak isterdim.

Üçlü beraberliğinizin dezavantajları var mı?

İlhan - Günün birinde yalnız çalışmayı isterim, sonuç olarak bunun Avrupa'da da örnekleri var. Ben mutlaka birgün gerçekleştireceğim. Şu an zamanı olmadığını kesinlikle biliyorum, zamanı geldiğinde ise yine **"Gündoğarken"le** birlikte Burhan klasik gitar çalıp, Gökhan beste yapacak. Ama İlhan Şeşen çalışması olarak.

Burhan - Benimse on kişinin dinleyeceği şarkılarım var. Merak ediyorum bu on kişi kim? Amcamın da dediği gibi bunun belli bir zamanı var.

Gökhan - Ben hiç düşünmedim yalnız çalışmayı.

Bu arada söze giren İlhan Şeşen, "Neden senin de yanık yanık türkülerin olmasın?" diyerek yeğenini gönülden destekliyor.

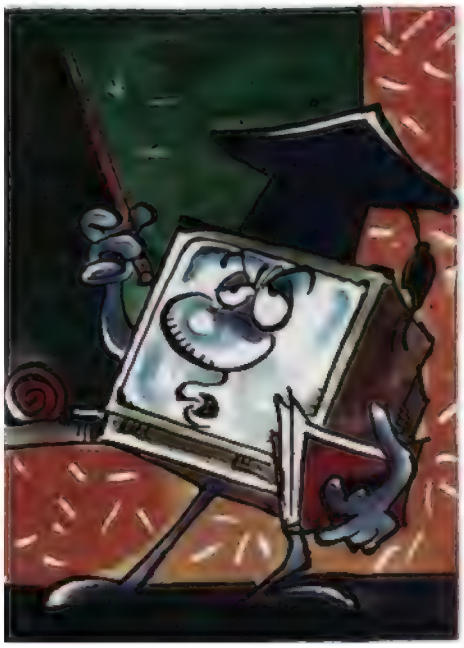
Dergimizi sürekli izliyorsunuz. Katı bir eleştirmen olarak dergiyi eleştirir misiniz?

Bizce, bir program ya da oyun açıklamasının 2-3 ay sürmesi bizi çok sabırsızlandırıyor İstiyoruz ki tanıtımı yapılan oyun ya da programlar aynı sayıda başlayıp bitsin.

Amigayı hangi amaçla kullanıyorsunuz?

Amigayı çeşitli diller kullanarak program yapmak ve müzik konusunda kullanmak amacıyla aldık. Ama maalesef yoğun günlük işlerimizden dolayı fırsat bulamıyoruz. Gece program dönüşü streeş atmak amacıyla oyun oynuyoruz. Özellikle de **Lemmings** çok severek oynadığımız bir oyun. Bir de **Hançer** oyununu çok merak ediyoruz.

Teşekkürler Grup Gündoğarken...



HARDWARE DERSANESI

Doğan *TÜRKÜLER*

Digi View Gold, Amiga için çıkmış olan en iyi Resim Digitizer' larından biridir. Bu devre ile videodan veya kameradan aldığınız görüntüyü, bilgisayarınıza kaydedebilir; daha sonra bu resim üzerinde boyama programları vasıtasıyla (DPaint, MacroPaint vs.) değişiklikler yapabilir, eğer isterseniz resmin çıktısını printerdan alıp tablo haline getirebilirsiniz.

Resimler hatıralardır... Fotoğraf albümümü ne zaman açsam, onlarla karşılaşır ve mutlu olurum. Mesela bir yaz tatili resmine bakarken sırıtır sanki o anları kışın bu soğuk günlerinde yeniden yaşıyormuş gibi olurum. O sıcak güneş derimi yakar ve dalga sesleri, İstanbul'un kulaklarımdaki bitmek bilmeyen paslı uğultusunu alır dağlara, yaylalara savurur.

Resimler duygulardır... Fotoğraf albümümü ne zaman açsam, sevdiğim o insanı görür, güzel anlarımızı, gezmelerimizi hatırlar, belki bir damla gözyaşı yanağımdan süzülürken, onu bir daha göremeyeceğimi anlayıp, güzel günlerdi derim.

Resimler üzüntülerdir... Fotoğraf albümümü her açışımda hep onu görürüm. Balık tutmaya gidişimizi, benle şakalaşmasını, beni yetiştirmesini, insanlara saygı duymamı öğretmesini hatırlarım. Onun gibi bir insanı bir daha bulamayacak olmanın verdiği acıyla ağlarım. O gülümseyen resmini her görüşümde, onu saygıyla anar ve o kötü günün acısını kalbimde hissederken parçalanırım.

Resimler mutluluktur... Albümün sonunda torunlarımın resmini görür. Herşeye rağmen güzel bir hayattı, mutluyum derim, gözlerim sonsuz yolculuk için kapanırken...

Ben resimlerden nefret ederim. Bana her zaman geçmişteki güzel günleri hatırlatırlar. O günleri yakalayamayacak olmanın verdiği burukluk sinirlerimi bozar. Ancak beş parmağın beşi de bir değil ki... Diğer insanlar cesimleri severler. O halde onları mutlu edecek bir devre yayınlayalım. İşte size Digi View Gold'un elektronik devre şeması. Digi View Gold, Amiga için çıkmış olan en iyi Resim Digitizer'larından biridir. Bu devre ile videodan veya kameradan aldığınız görüntüyü, bilgisayarınıza kaydedebilir; daha sonra bu resim üzerinde boyama programları vasıtasıyla (DPaint, MacroPaint vs.) değişiklikler yapabilir, eğer isterseniz resmin çıktısını printerdan alıp tablo haline getirebilirsiniz. Herşey yaratıcılığınıza kalmış.

DIGI VIEW GOLD

Aşağıda şemasını verdiğim devre, Digi View Gold adlı grafik digitizer'ının çok benzer bir semasıdır. Prensip ve kalite faktörü açısından Digi View'den farkı yoktur. Software olarak aynı software'i kullanmaktalar (Digi View 4.0 veya 3.0). Devreyi yurtdışında bir BBS'den modemle aldığım için yapıp denemeye fırsatım olmadı. Bu sebeple üzerinde mevcut olan elemanların Türkiye piyasasında var olup olmadığını bilmiyorum (TLC 374, TLC 272, MC 34063). Bunların dışında devre, dizayn olarak basit bir devre. Giriş olarak video veya kameranın Composite Out'ını kullanıyor. Buradan giren sinyal, satır bilgisi olarak ayrıldıktan sonra ADC0844 Anolog Digital Çeviricisi yardımıyla paralel porttan bilgisayara gönderiliyor. Şemada 'u' harfiyle gösterilen yuvarlaklar birbirlerine bağlanacaklar. Bunlar da daha sonra Vcc'ye bağlanarak devre çalışır duruma getirilecek.

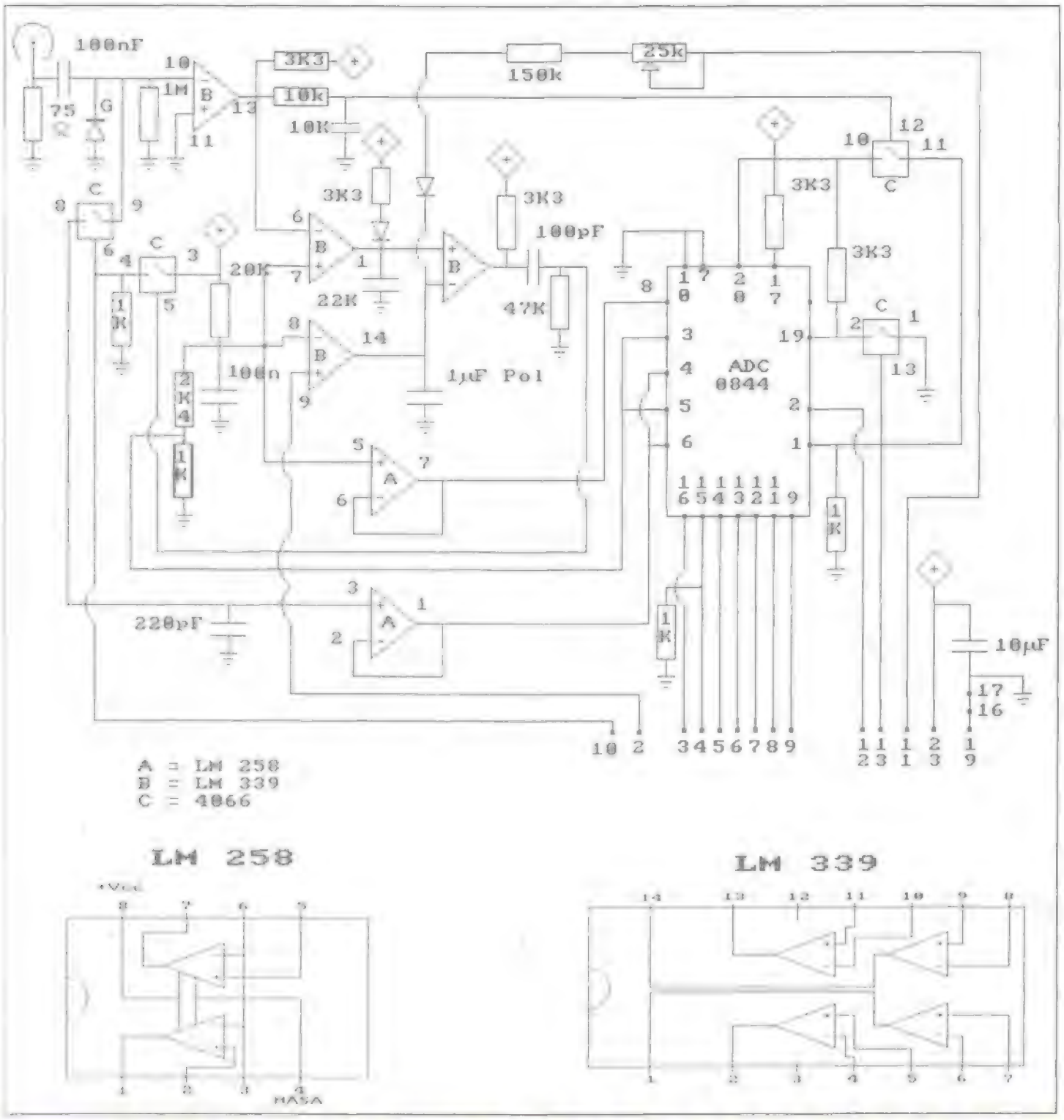
Devrede piyasada bulunamayacak entegreler olduğunu göz önüne alarak size aynca başka bir digitizer şeması daha veriyorum. Bu şema biraz daha kompleks olmakla beraber, malzemelerini bulamama şansınız yok. Ayrıca maliyet unsuru göz önüne alındığında, ikinci devre daha ucuza çıkıyor. İkinci devrenin de işlev ve çalışma prensipleri Digi View'in aynısı ve aynı software ile çalışabilecek şekilde dizayn edilmiş.

1. Devrenin malzeme listesi:

IC1	ADC0844 CCN
IC2	74 HC 4066
IC3	TLC 374 CN
IC4	TLC 272 CP
IC5	MC 34063 P1
R1	75 OHM
R2	1 MOHM
R3	160 KOHM
R4	10 KOHM
R5	3.4 KOHM
R6	10 KOHM
R7	20 KOHM
R8	2.4 KOHM
R9	15 KOHM
R10.n	5 X 330 KOHM (SIRALI)
R11	10 KOHM
R12	47 KOHM
R13.n	5 X 1 KOHM (SIRALI)

C1	22 nF
C2	1 mikroF
C3	100 nF
C4	100 nF
C5	10 mikroF,12V
C6	100 pF
C7	1 nF
C8	220 PF
C9	150 PF
C10	10 mikroF, 12 V
C11	10 mikroF,12V
L1	10 mikroH
L2	10 mikroH'
D1	1N4148
D2	1N4148
D3	AA119
D4	1N4001
D5	1N4001
D6	1N4001

1 Adet D-DUB 25 erkek konnektö
1 Adet Japon TOS dişi fiş



HARDWARE PROGRAMLAMA

Playfields:

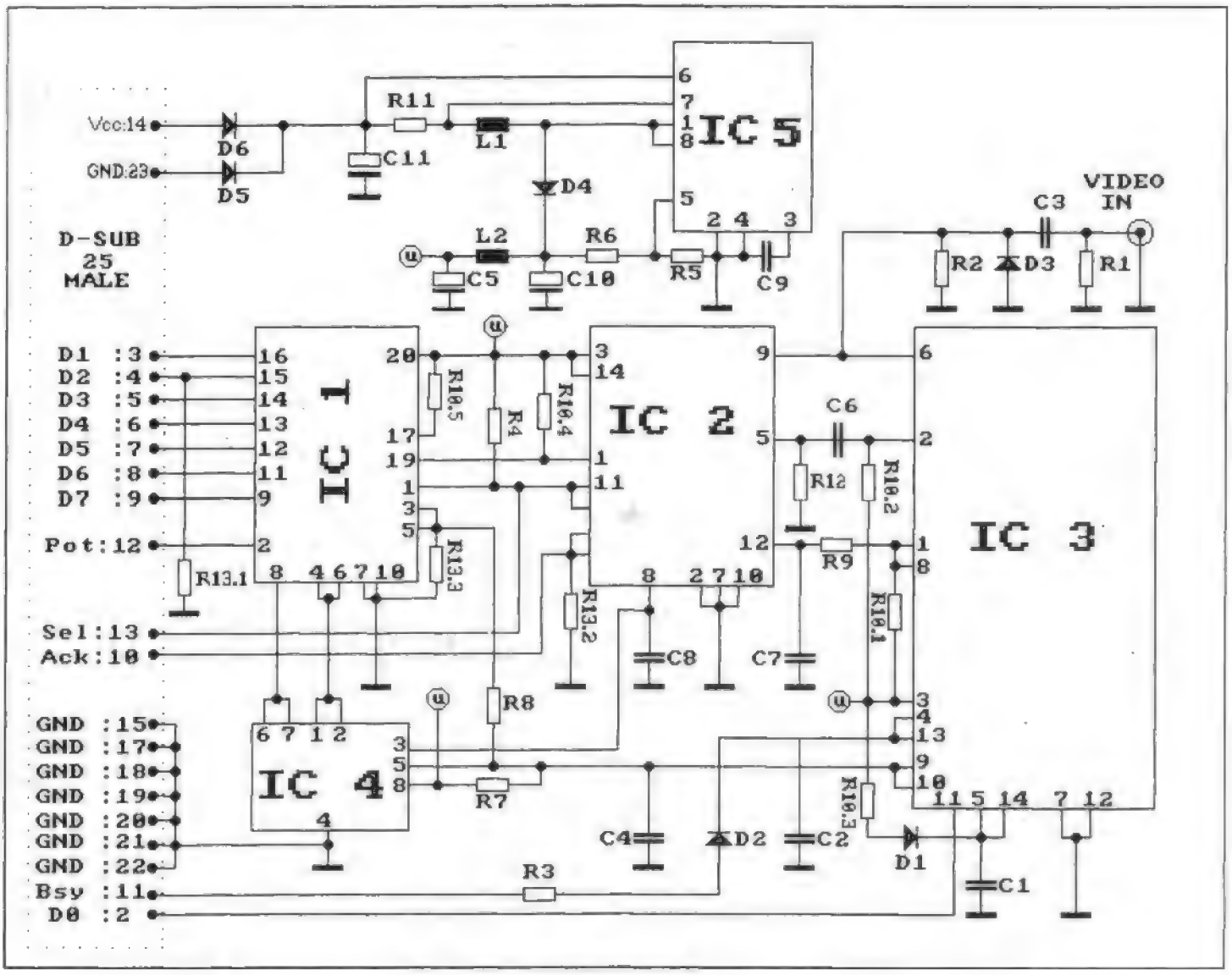
Amiga'nın ekran çıktısı iki basit elemandan oluşur. Bunlar *sprite* ve *playfield*lerdir. Bu bölümde plafield'leri tüm detayları ile incelemeye çalışacağız.

playfield, ekran görüntüsünün temelidir. En az bir, en çok altı adet bitplane'den oluşur. Playfield'ler grafik ekranları gibi düşünülebilirler. Bunlar birbirlerini izleyen memory bloklarından oluşur ve bu memory bloklarına da bitplane adı verilir. Amiga, playfield'leri gösterebilmek için çeşitli olasılıklar sunar:

* Bir resim içinde 2'den 4096'ya kadar renk kullanabilme imkanı.
* Aynı anda birbirinden farklı iki playfield'i oynatabilme
* Her yöne doğru yumuşak scroll.

Bu özellikler iki grupta toplanabilir.

1. Bitplanelerin kombinasyonu vasıtasıyla her pixelin rengi oluşturulur.



2. Play field Merin biçimi, boyu ve ekrandaki pozisyonu belirlenir.

1 'den 6'ya kadar bitplane kullanarak, her pixelin rengini belirleyebiliriz. Pixel'e ait değer, daha sonra 4096 renklik palet içinden bir değere dönüştürülür. Amiga, renkleri üç ana rengin kombinasyonundan oluşturur. Bunlar RGB, yani Kırmızı, Yeşil ve Mavi renklerdir. Her renge ait 4 bitlik bir değer vardır. Bu da, 16x16x16=4096 renklik bir palet oluşmasını sağlar. Biz, bu 4096 renklik renk paleti içinden, 32 adet birbirinden bağımsız renk seçme hakkına sahibiz. Bu 32 renk, renk tablosu denilen bir register topluluğu içinde saklanır. Bu register'ların herbiri 12 bitliktir. Yani her renk için 4 bitlik bir bilgi taşılar. O'dan 32'ye kadar olan renk register'lan (COLOR00'dan COLOR31'e) sadece yazılabilir cinstendir.

Register Adresi	**Renk Paleti Registeri**
$180	COLOR00
182	COLOR01
	vs..
$1BE	COLOR31

Tablo elemanının içeriği ise şu şekildedir:

Bit:15 14 13 12 11 109 8 7 6 5 4 3 2 1 0
COLORxx x x x x R3 R2 R1 R0 G3 G2 G1 G0 B3 B2 B1 B0

R0-R3	Kırmızı bileşen için 4 bit değer
G0-G3	Yeşil bileşen için 4 bit değer
B0-B3	Mavi bileşen için 4 bit değer

Low-res modunda, beş bitplane'e kadar çıkılabilir. Bu da 32 renklik bir renk paleti oluşturmamızı sağlar. High resolution'da ise çıkılabilecek maximum bitplane sayısı 4'dür. Bu ise 16 renklik bir renk paleti oluşmasına sebep olur.

Extra Half Bright Modunda ise, 6 adet bitplane kullanılır. Bu normalde 64 renklik bir renk paletine eşdeğerdir. Ancak Amiga'da sadece 32 adet renk register'ı oduğundan, buna başka bir alternatif getirilmiştir. Eğer 6 nolu bitplanedeki pixele ait bitin değeri 0 ise, pixel ekranda normal rengini alıyor. Eğer bu bit 1 ise o zaman pixele ait renk değer olarak ikiye bölünüyor ve yeni değer oluşturuluyor. Bu register içindeki renk bitlerinin bir defa sağa kaydırtması sayesinde oluyor.

Dual Playfield modunda ise, her playfield maximum üç adet bitplane'e sahip oluyor. Bu sayede her bit plane'de 8 renklik bir görüntü oluşturulabiliyor.

Dual Playfield, oyunlarda ilginç bir şekilde karşımıza geliyor, örneğin uçak simülasyonlarında, uçağın paneli sabittir, yeryüz hareket eder. Burada birinci playfield sabit, ikincisi ise hareket halindedir. Bunlar Dual Plyfield'in en güzel örneklerindendir.

Gelecek sayıda playfieldlerin konstrüksiyonuna geçeceğiz.

En güzel günlerin sizin olması dileğiyle. Saygılar.

AMIGA ASSEMBLER

Cem GENCER

Selam!!! Bir ay aradan sonra sizin kafanızı tekrar Assembler ile uğraştıracağım. Bu ayki menümüzde bol miktarda library fonksiyonları var. Fakat bu sefer değişiklik olsun diye DOS ve EXEC library'lerini dolaşacağız sizlerle. Bu library'ler ilerde kullanacağımız bir sürü fonksiyonu içerdiklerinden, bir an önce öğrenmemizde fayda var. DOS library sindeki fonksiyonlar yardımıyla diskete rahatlıkla erişebilir ve istediğimiz işlemleri yapabiliriz. EXEC library'sinden göreceğimiz komutlar ise hafıza ayırma, kopyalama gibi komutlar. Dilerseniz hemen ilk fonksiyonlarımıza geçelim.

DOS library'sinde ilk ele alacağımız komut, **CreateDir.** İsminden de anlayabileceğiniz gibi, diskette adını vereceğiniz directory yaratır. Tabii bunun için disketin write protect'inin uygun konumda olması gerekmekte. İsmini verdiğiniz directory o an içinde bulunduğunuz directory'nin içine açılır. Şayet alt directory'lerden herhangi birine girmemişseniz, direkt olarak ana directory'de bir alt directory açılacaktır. Fonksiyonu kullanabilmek için Dos library'nin açılmış, base adresinin de aö'ya atılmış olması lazım. Açılacak directory isminin adresini de di register'ine yazar ve fonksiyonu çağırırsak hemen bir alt directory yaratılacaktır. Unutmayın; isim datalarının sonunda en az bir 0 byte'ı bulunmalı. Aşağıdaki kısa örnek ile dos library'i açıyor ve CreateDir fonksiyonunu çağırıyoruz. Hemen ardından da program bitiriliyor.

```
Q:
movem.l  d0-d7/a0-a6,-(sp)
move.l   4,a6
lea      DOSNAME,a1
jsr      -408(a6)
move.l   d0,a6

move.l   #DIRNAME,d1
jsr      -120(a6)
tst.l    d0
beq      ERROR
move.l   d0,DIRLOCK
ERROR:
movem.l  (sp)+,d0-d7/a0-a6
rts
DOSNAME:
even
dc.b     'dos.library',0
DIRNAME:
even
dc.b     .'YENİ DIRECTORY',0
DIRLOCK:
even
del      0
```

CreateDir fonksiyonu doğru olarak çağrıldıktan sonra d0 register'inin içeriği 0 ise, directory yaratılamadı anlamına gelmekte. Herşeyi kontrol ettikten sonra fonksiyonu çağırmanızda fayda var. D0 register'inin içeriği O'dan farklıysa, directory yaratılmıştır. Bu durumda dü'da directory'e ait **BCPL göstergeci** (BCPL pointer) bulunmaktadır. Bu sayı yardımıyla, daha sonra çeşitli işlemler yapabilirsiniz. Herhangi bir disk işlemi sırasında disket işletim sistemi (DOS-Disc Operating System) file ya da directory'i daha kolay bulabilmek için bir pointer yaratır. Bu pointer hafızada bazı structure'lara direkt işlem yapabilme olanağını sağlar. İşte bu pointer'a biz BCPL göstergeci diyoruz. Tüm önemli Dos fonksiyonları böyle bir pointer istemekteler.

İnceleyeceğimiz bir sonraki fonksiyon, yine Dos library'sinden olan **CurrentDir.** Hepinizin bildiği gibi C directory'sinde bulunan CD komutu ile istediğimiz bir directory'den bir üst ya da bir alt directory'e geçebiliyoruz. Aynı şekilde CurrentDir fonksiyonu da istediğimiz disketin istediğimiz directory'sine girmemizi sağlamakta. Kullanımı hayli basit. Dos library'sini kullanıma hazır hale getirdikten sonra, di register'ine girmek istediğimiz directory'nin BCPL pointer'ını yazmamız ve fonksiyonu çağırmamız yeterli. Fonksiyonu çağırdıktan sonra, d0'da ya en son directory'nin BCPL göstergeci kayıtlıdır, ya da 0 bulunmaktadır. Fakat, 0 burada diğer library fonksiyonlarında olduğu gibi hata anlamına gelmez. d0'ın içeriği 0 değerini aldığında, en son bulunduğumuz directory boot disketimizin (açılışı yaptığımız disket!) ana directory'si olduğunu belirtilmekte. CurrentDir fonksiyonunu çağırmak için kullanacağımız library ofset değeri -126'dır.

CurreentDir yardımıyla directory değiştirdikten sonra tekrar bir üst directory'ye dönmek istiyorsak, bunun için **ParentDir** fonksiyonunu kullanmalıyız. Bunun için BCPL pointer'ını di register'ine atmamız gerekmekte. Fonksiyonun çağrılma ofseti ise-210.

DeleteFile fonksiyonu ile istediğimiz herhangi bir Fıle'ı disketten silebiliriz. Bunun için gerekli olan tek şey, file isminin başlangıç adresinin di register'inde kayıtlı olması. Fonksiyonumuzun library ofseti -72. Tabii yine her zaman olduğu gibi dos library'sinin base adresini de d6 register'ine yazmayı unutmuyoruz. Bu hatırlatmaları her seferinde hata yapmamanız için tekrarlıyorum. Satır ya da byte tasarruf etmek için, kullandığınız fonksiyonun library'sinin base adresini 16 register'ine yazmamazlık etmeyin. Benim başıma gelen hataların %40-%50'si sadece bu tür cimriliklerden kaynaklanmakta. Base adresini unutarak farklı bir library fonksiyonu çağırdığınızda, istemediğiniz herşey olabilir. Bu yüzden her library fonksiyonu çağırdığınızda (!) library base adresini KESİNLİKLE a6 register'ine yazın.

DeleteFile fonksiyonu doğru kullanıldığında hata vermez. Fakat bir hata olduğunda bunu d0 register'i yardımıyla görebilirsiniz. Bu arada bir directory'yi silerken, ilk önce o directory'deki tüm file'lann teker teker silinmesi gerektiğini de hatırlatmalıyım. Aksi halde kolaylıkla hata ile karşılaşabilirsiniz.

Bazen, yazdığımız programlardan CLI'a geçip bir komutu (DIR, COPY gibi) çalıştırmak isteyebilirsiniz. Bunu yapmak için de Dos library'si hizmetimize bir fonksiyon sunmuş durumda. Bu fonksiyonun adı, **Execute.** Bu fonksiyon yardımıyla disketten istediğimiz programı çalıştırabilir ve sonuçlarını aksi belirtilmedikçe CLI penceresi üzerinden görebiliriz. Fakat bu fonksiyonun tek bir dezavantajı var; o da dezavantaj sayılamayacak kadar basit bir engel. Fonksiyonun doğru çalışabilmesi için, disketin 'c' directory'sinde RUN komutunun bulunması gerekmekte. Bu komutu nereden mi bulacaksınız? Bu soruyu duymamış farzediyorum! Bu komut olmadan fonksiyonu çağırdığınızda, fonksiyon boş işlev yapar. Verdiğiniz programı çalıştırır gibi gözükse de çalıştıramaz. Normalde Execute fonksiyonunu kullanırken sadece di register'ine çalıştırılacak komutun isminin bulunduğu karakter datalarının başlangıç adresi yazılmalıdır. d2 ve d3 register'leri 0 olmalıdır. Fonksiyonun library ofseti, -222'dir. Şayet çağırdığımız programın çıkışını (DIR'de olduğu gibi directory çıkışı) bir file'a kaydetmek istiyorsak, d3 register'ine o file'ın handler'ını yazmamız gerekmekte. Bunun için de daha önceden dosyayı yaratmamız (Open ile) gerekmekte.

Şayet bazı komutlarda olduğu gibi bilgi girişine de ihtiyaç varsa, d2 register'i bilgi girişinin yapılacağı device'in file handler'ını bulundurmalı. d2'ye 0 değeri verdiğinizde, giriş birimi olarak console device (klavye) kabul edilir.

File handler'ı nasıl elde edebileceğimizi soranlar için işte cevabımız: Dos library'sinden Open fonksiyonu doğru olarak çağrıldıktan sonra, dO register'inde bize istediğimiz file handler'ı verilmekte. File handler'ı BCPL pointer'ı ile kesinlikle karıştırmayın.

Execute fonksiyonunu, yeni bir CLI açmak için de kullanabilirsiniz. Bunun için yapmanız gereken, di register'ine boş bir

string dizisini göstermek ve d2'ye de daha önceden açmış olduğunuz bir pencerenin file handler'ını yazmak olacak.

Diskette yaratılmış olan bir file'ın ismini değiştirmek de çok basit. Bunun için de, dos library'sinin içinde bir hazır fonksiyon var. Bu fonksiyonun ismi **Rename** ve ofseti de -78. Fonksiyon, doğru çalışabilmek için iki parametreye ihtiyaç duymakta: Eski isim ve yeni isim. Eski ismin bulunduğu string'in başlangıç adresini dl'e, yeni isim string'inin başlangıç adresini ise d2 register'ine yazmamız gerekmekte. Bir hatayla karşılaşıldığında, bu d0 register'i aracılığıyla size bildirilecektir. Yeni isimde başka bir file ya da directory varsa, fonksiyon hata verir. Rename aracılığıyla bir diskette bulunan bir file, aynı disketin başka bir directory'sine aktarmak mümkün. Bunun için, isim string'inin başına directory'i aynı CLI'da olduğu gibi girmeniz gerekmekte. Fakat bu şekilde bir file'ı başka bir diskete kopyalamanız mümkn değil. Denemeye kalkıştığınızda da fonksiyon hata verir.

Bildiğiniz gibi, CLI'da her file'a ait bir açıklama notu **(Comment)** bulunmakta. Bu açıklama kısmına dilediğiniz her şeyi (program hakkında kısa ve açıklayıcı bilgi ya da yazan kişi gibi) yazabilirsiniz. Açıklama notu olarak 80 karakteri geçmeyen bir string kullanmanız gerekmekte. Tabii bu daha kısa olabilir, yeter ki uzun olmasın. Açıklama notu eklenecek file'ın isminin bulunduğu string'in başlangıç adresi di register'inde, notumuzun kendisinin başlangıç adresi de d2 register'inde kayıtlı olmalı. Fonksiyonun.library ofseti ise -180.

Bazı file ya da directory'leri CLI aracılığıyla silmeye ya da değiştirilmeye karşı koruyabiliriz. Bunun için mevcut 8 protect flag'ını (1.2'lerde 4 flag!) kullanmamız yeterli olacak. Aynı işlemi assembler'dan yapmak istersek dos library'sinde bulunan **SetProtect** fonksiyonunu kullanmamız gerekir. Protect flag'ları değiştirilecek dosya ya da direcory isminin başlangıç adresi di register'ine yazılmalı. Flag'lann yeni konumlarını belirleyen maske ise d2 register'ine yazılmalı. Bu maske, binary olarak flag'ları içermekte. İlk bit (değeri 1) DOS'taki D flag'ının karşılığıdır. Aynı şekilde ikinci bit (değeri 2) E flag'ını, üçüncü bit (değeri 4) W flag'ını ve üçüncü bit de (değeri 8) R flag'ını temsil etmekte. Diğer 4 bit pek kullanılmadığından, burada boşuna yer harcamak istemiyorum. Merak edenler için belirteyim, diğer flag'lar için de 4. ve -7. bitleri kullanmalısınız.

Gelelim DOS library'sindeki en can alıcı fonksiyonlara. Bunlardan ilki **Open.** Bir dosya açmamızı sağlayan bu fonksiyonun ofseti, -30. Open fonksiyonunu iki şekilde kullanabilirsiniz. Bunlardan ilki olan **MODE OLDFILE** ile eski bir dosya kullanıma açılır. **MODE_NEWFILE** ise diskette yeni bir dosya yaratır ve bunu kullanıma hazır hale getirir. Dosyanın isminin bulunduğu string'in başlangıç adresi di 'e, fonksiyonun kullanım şekli ise d2 register'ine yazılmalı. Şayet verdiğiniz isimde bir dosya varsa ve MODE_NEWFILE'ı seçmişseniz, eski file silinir ve yerine yenisi açılır. Tabii assembler kullanırken fonksiyonun kullanım şeklini yazı olarak değil de sayısal olarak vermemiz gerekmekte. MODE OLDFILE'ın karşılığı 1005, MODE_NEWFILE'ın değeri ise 1006'dır. Bu değerlerden istediğimiz birini d2 register'ine yazmamız ve fonksiyonu çağırmamız, işlemin uygulanması için yeterlidir. Herşey doğru giderse, fonksiyon bize d0 register'inde açılan dosyanın file handler'ını verir. Bunu artık Read ve Write'da kullanabiliriz.

Open fonksiyonu ile açılan bir file'ın işi bittiğinde, kesinlikle **Close** fonksiyonu yardımıyla kapatılmalıdır. Aksi halde o file içindeki bilgileri yitirebiliriz. Close fonksiyonunu kullanmak için file'ın file handler'ını di register'ine yazmamız ve ardından da -36 ofseti ile fonksiyonu çağırmamız yeterli.

File handler'ını elde ettiğimiz bir file'ı okumak, yazmak ya da file'a ekleme yapmak istersek, DOS library'deki iki fonksiyon işimizi görecektir. Bunlardan ilki **Read** dir. Ofseti -42 olan bu ofset, üç parametreye ihtiyaç duymakta. İlki, file'in File handler'inin yazıldığı di register'i. File'daki bilgilerin hafızaya kopyalanacağı adres ise, d2 register'ine yazılmalı. Son olarak d3 register'inde de okunacak bilginin uzunluğu olmalı. Bu file uzunluğu kadar ya da ondan kısa olabilir. Kısa olduğu zamanlarda sadece file başlangıcından uzunluk kadar bölge okunur ve hafızada verilen adresten sonrasına yazılır. Fonksiyon d0 register'inde okunan byte miktarını bildirir. Eğer bu değer 0 olursa, file'ın sonuna gelindiğini anlayabiliriz. -1 değeri ise okuma sırasında bir hata oluştuğunu gösterir.

Write ile istediğimiz bilgiyi açtığımız file'a yazabiliriz. Read fonksiyonunda olduğu gibi. Write da aynı üç parametreye gereksinim duymakta. Write fonksiyonun ofseti ise -48. Fonksiyon çağrıldıktan sonra d0 regisıerinde ya byte ulaıak yazılan data miktarı ya da hata mesajını tanımlayan -1 değeri bulunur. d0 aracılığıyla bu fonksiyonda hata olup olmadığını kontrol etmenizde fayda var. Oluşabilecek en basit hata bile bilgilerin diskete kaydedilmesini önleyeceğinden, bilgileriniz kaybolabilir.

Gelelim **Examine** fonksiyonuna. Ofseti -102 olan bu fonksiyon yardımıyla bir file'a ya da direetory'e ait bazı temel bilgileri elde edebiliriz. Bunun için, file'ın ya da directory'nin BCPL pointer'ını di register'ine, uygun boyutta boş bir hafıza alanının da başlangıç adresini d2 register'ine yazmalıyız. File bilgi datalarının gerek duyduğu alan büyüklüğü 260 byte'dır. Fonksiyon çağrıldıktan sonra hata oluşmamışsa, ayırdığımız boş alanda bazı bilgiler kayıtlı olacaktır. Hata durumunda zaten d0 register'i 0 değerini alacağından, bunu zamanında algılayabilir ve uygun altrutine dallanabiliriz. Aşağıda fonksiyon çağrıldıktan sonra, boş alanda bulunan bilgiler ofsetleriyle birlikte bulunmakta.

Bu bilgi bloğunun diğer bir ismi de **FileInfoBlock'tur.**

Ofset	İsmi	Tanımı
0	fib_DiskKey	
4	fib_DirEntryType	0'dan küçükse file, büyükse directory
8	fib_FileName	File ismi (30 kullanılabilir karakter)
116	fib_Protection	DOS protect flag'ları
120	fib_EntryType	
124	fib_Size	Byte olarak file uzunluğu
128	fib_NumBlocks	Disket sektörü olarak file uzunluğu
132	fibJDate	File yaratılış tarihi
144	fib_Comment	File açıklama notu (80 karakter)
224	fib_Reserved	İlerki kullanımlar için

Gelelim **Lock** fonksiyonuna. Bu fonksiyon, file'm diskette varlığını kontrol etmek için işe yarar. Ayrıca diğer bazı fonksiyonların (Examine) ihtiyaç duydukları BCPL pointer'ını da temin etmemizi sağlar. Sırf file'ın varlığını kontrol etmek için **Open** ve **Close** fonksiyon ikilisi biraz fuzuli harcama olur. Bize sadece file'ın varlığının kanıtlanması yeterli olacağından DOS bunun için de ayn bir fonksiyon sunmuş kullanıcılara. İki şekilde Lock işlemi yapılabilir; **ACCESS_READ** ve **ACCESS_WRITE.** İlki, bize sadece okunabilir bir lock bilgisi verir, ikincisi ise hem okunur hem de yazılabilir bir lock yaratır. Eğer fonksiyonu çağırdıktan sonra d0 register'inin içeriği 0 ise kontrol edilen file bulunamadı demektir. Fonksiyonun gerek duyduğu ilk parametre file isminin bulunduğu string'in adresi. Bu değer di register'ine yazılmalı. Fonksiyonun kullanım modu ise d2 register'ine yazılmalı. Bu arada fonksiyonu çağırmak için kullanacağımız ofset -84.

Lock'u başarılı olarak kullandıktan sonra, Lock'u kapatmak için **Un Lock** fonksiyonunu kullanmalıyız. Lock'ta dO'da elde ettiğimiz BCPL pointer'ını dl'e yazıp -90 ofsetiyle bu fonksiyonu doğru olarak kullanabiliriz.

Eh, bu aylık bu kadar DOS fonksiyonu yeter sanırım. Şimdi dilerseniz biraz da EXEC fonksiyonlarına göz atalım. İlk ele alacağım fonksiyonun ismi **AllocMem** ve sistem kurallarına uygun olarak hafıza bölgesi ayırmamıza yarıyor. d0 register'ine istediğimiz alanın büyüklüğünü byte olarak yazmalıyız, di register'i ise ayrılacak hafıza bölgesi hakkında bazı önemli bilgiler taşımakta. **MEMF_PUBLIC, MEMF CHIP** ve **MEMF FAST** yardımıyla ayrılacak hafızanın nerede olacağını belirleyebiliriz. MEMF_CHIP, $00000000-$0007ffff adresleri arasında bir bölge arar. MEMF_FAST ise chip memory dışında kalan hafızada uygun bir boş alan arar. MEMF_PUBLIC, hafıza genişletme kartı takılıysa boş alanı fast memory'de arar. Eğer hiçbir hafıza genişletme kartı takılı değilse, boş alan direkt olarak chip memory'de aranır. Bu modlann dışında bir de **MEMF_CLEAR** vardır. Bunun sayesinde aranan hafıza alanının 0'larla dolu olmasına dikkat edilir. Hafıza alan sınırlama kodlarından birini

MEMF_CLEAR'in kodu ile toplayarak çift şartlı arama da yapabilirsiniz. Aşağıda bütün kodlar listelenmiştir. Bunlardan gerekli olanları toplayarak di register'ine yazın. AllocMem fonksiyonunun library ofseti -198.

MEMF_CLEAR =$10000
MEMF_CHIP =$00001
MEMF_FAST =$00002
MEMF_PUBLIC = $00000

İstenen büyüklükte boş hafıza bölgesi bulunduğunda, bunun adresi d0'da kullanıcıya bildirilir. Ayrıca buranın başlangıç adresi ve uzunluğu da sisteme bildirilerek rezerve edilmiş bölgeler listesine yazılır. Bu şekilde multi-tasking bir çalışmada hafıza bölgelerinin çakışması da söz konusu olmaz.

AllocMem ile rezerve edilen bir hafıza bölgesinin işlevi bittikten sonra buranın adresi rezerve edilmiş bölgeler listesinden çıkarılmalıdır. Bunun için de **FreeMem** fonksiyonunu kullanıyoruz. Bu fonksiyonun da ofseti -210. Gerekli parametreler de gayet basit, al register'ine hafıza bölgemizin başlangıç adresini, d0'a da uzunluğunu yazmamız ve bir jsr komutu ile fonksiyonu çağırmamız yeterli.

Exec library'sindeki **CopyMem** fonksiyonu ile büyük taşıma işlemlerini kolaylıkla yapabiliriz. Blitter, taşıma sırasında aracı olarak kullanıldığından işlem çok yüksek bir hızda gerçekleştirilir. Fonksiyonu kullanmak için kopyalanacak bölgenin başlangıç adresi a0'a, kopyanın yerleştirileceği bölgenin de başlangıç adresi al register'inde olmalı. Bunun dışında bir de d0 register'ine kopyalanacak alanın büyüklüğünü yazmamız yeter. Fonksiyonumuzun library ofseti -624.

Aynı şekilde **CopyMemQuick** daha da hızlı olarak kopyalama yapar. Fakat burada kopyalanacak alan boyutu 4'ün katı olmalıdır. Ancak bu şekilde çok hızlı bir kopyalama işlemi yapılabilir. Kullanılan parametreler yine aynı. CopyMemQuick fonksiyonunun library ofseti ise -630.

Bu ay yine bir hayli library'i inceledik. Ek olarak size ufak bir program sunuyorum. Herhalde bunu inceleyerek anlamanız zor olmaz. Fonksiyonların kullanılış sırasına dikkat edin; bu çok önemli. Programın yaptığı işlem şu: İlkönce, verilen isimde bir file var mı diye kontrol edilmekte. Şayet varsa, bu file'ın fileinfoblock'u okunarak file hakkında birtakım bilgileri öğreniyoruz. Bu bilgilerden FileSize, bizim için çok önemli. Zira az sonra Dos library'sinden Open, Read ve Close fonksiyonları sayesinde file'ı hafızaya aktarıyoruz. Hafızamızı da başka programların ya da sistemin ayırmış olduğu hafıza bölgeleri ile çakışmaması için Exec'ten AllocMem fonksiyonunu kullanıyoruz.

Programın doğru olarak çalışması için, kendi disketinizde yer alan herhangi bir file ismini FILENAME yerine yazın. Zaten programın herhangi bir yerinde hata oluştuğunda direkt programdan çıkılmakta.

```
; »»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»» ««««««««««««««««««««««««««
; >»          AMIGA VE ASSEMBLER KURSU      <«
;>»  FİLE DEMONSTRASYON PROGRAMI 01 <«
;>»                byCemGENCER-1992          <«
; »»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»» ««««««««««««««««««««««««««
Q:
movem.l     d0-d7/a0-a6,-(a7)
move.l      4,a6
lea         DOSNAME,a1
jsr         -408(a6)
beq.L       EXIT
move.l      d0,DOSBASE

move.l      DOSBASE,a6
move.l      #FILENAME,d1
move.l      #-2,d2
jsr         -84(a6)
beq.L       EXIT
move.l      d0,FILELOCK

move.l      DOSBASE,a6
move.l      FILELOCK,d1
move.l      #FILEINFOBLOCK,d2
jsr         -102(a6)
beq.L       EXIT

lea         FILEINFOBLOCK,a0
move.l      4(a0),FILETYPE
move.l      116(a0),FILEPROTECTFLAGS
move.l      124(a0),FILESIZE
move.l      128(a0),FILEBLOCKS

move.l      4,a6
move.l      FILESIZE,d0
move.l      #$10000,d1
jsr         -198(a6)
tst.l       d0
beq         EXIT
move.l      d0,BUFFER

move.l      DOSBASE,a6
move.l      #FILENAME,dl
move.l      #1005,d2
jsr         -30(a6)
tst.l       d0
beq         EXIT
move.l      d0,FILEHANDLER

move.l      DOSBASE,a6
move.l      FILEHANDLER,d1
move.l      BUFFER,d2
move.l      FILESIZE,d3
jsr         -42(a6)

move.l      DOSBASE,a6
move.l      FILEHANDLER,d1
jsr         -36(a6)

move.l      DOSBASE,a6
move.l      FILELOCK,d1
jsr         -90(a6)

EXIT:
movem.l     (a7)+,d0-d7/a0-a6
rts
;»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»» ««««««««««««««««««««««««««
; >»»»»»»»»»»»»»» ««««««««««<«
; >»          Turn datalar burada sonra ...          <«
;»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»»» ««««««««««««««««««««««««««
DOSNAME:
dc.b        'dos.library',0
even
FILENAME:
dc.b        'df0:c/a',0
even
DOSBASE:
del         0
FILELOCK:
dc.l        0
FİLESİZE:
dc.l        0
FILEPROTECTFLAGS:
dc.l        0
FILEBLOCKS:
dc.l        0
FILETYPE:
dc.l        0
BUFFER:
dc.l        0
FILEHANDLER:
dc.l        0
NEWFILEHANDLER:
dc.l        0
FILEINFOBLOCK:
blk.b       260,0
```

ASSEMBLER'da
YENI UFUKLAR

Cem GENCER

Selam! İşte yine beraberiz. Eh, artık bu yılın sonuna kadar vereceğim bilgiler, sizi bir hayli ileriye götürecektir. Geçen aya kadar copper renk çubuklarını nasıl yaratabileceğimizi görmüştük. Bu ay ise bir adım daha ileri giderek sprite konusuna gireceğiz.

Herkesin bildiği gibi sprite'lar, bir oyunda bob'lardan sonra gelen en önemli grafik parçalarıdır. Bob kullanmadan sadece sprite'lar ile de oyun yapmak mümkün. Sprite'ların bob'lara karşı büyük bir avantajları vardır. Hardware kontrol elektroniğinde sprite'lar için ayrı bir kanal açılmıştır. Biz bu kanalllara DMA (Direct Memory Access-hafızaya direkt erişim) adını veriyoruz. Bu, sprite'ların kullanımında hız farkının pek olmayacağı anlamına gelir. İster 1, isterseniz de tüm 8 sprite'ı da kullanın; hiçbiri yavaşlamaz. Bunun kazandırdığı dezavantajlardan biri (ve en önemlisi), sprite'ların adetlerinin 8 ile sınırlı olması.

Avantajlardan bir diğeri de, sprite'ların çarpışma dedektörünün bulunması. Bunun yardımıyla hangi sprite'ın bir diğer sprite ya da grafik ile çarpıştığını algılayabilir ve buna göre işlemlerde bulunabiliriz. Bob'larda bu işlemi yapmak için değişik teknikler kullanmamız gerekecek. Fakat bunu daha ilerde göreceğiz.

Diğer bir dezavantaj ise sprite genişliğinin ve renginin sınırlı olması. Sprite'lar, biri zemin rengi olmak üzere 4 renge sahip olabilirler. Genişlikleri de 16 pikselle sınırlıdır. Fakat buna karşı yükseklikleri ekran yüksekliği kadar olabilmekte. Değişik bir kullanım şekliyle sprite renklerini 16 renge kadar çıkarmak mümkün. Bu şekilde sprite genişliğimiz de 32 piksele yükselecektir. Bunun getirdiği dezavantaj ise sprite sayısının 4'e inmesi. Nedeni de, bu geliştirilmiş sprite'ların iki normal sprite'ın birleştirilmesiyle oluşturulduğundan olsa gerek.

Sprite'ların piksel boyutları ekran modunu değiştirdiğimizde değişmez. Interlace ya da Hi-res ekranda normal grafik pikselinin boyutu "yarılanırken, sprite'ı oluşturan piksel boyutu aynı kalır.

Sprite'lar hafızada aynı ekranlarda olduğu gibi bitplane datası olarak saklıdır. Zaten sprite piksellerinin rengini de bu bitplane'lerdeki bitlerin durumları belirler. Bunun için Şekil 1"e bakınız. Burada bir uzay gemisinin renkler olarak görüntüsü yer almakta. Burada 0, 1, 2 ve 3 sayılarıyla renk pikselleri tanımlanmıştır. Bunu bitplane'lere çevirmemiz gerekmekte. Bildiğiniz gibi, her bir bitplane'deki tek bir pikselin değeri 0 ya da 1 olabilmekte. Eğer iki bitplane kullanırsak, 2^An formülüne göre 4 renk elde edebiliriz. Bu da bizim için yeterli olur. Şekil H'de uzay gemimizin bitplane'lerini bulabiliriz. Bu bitplane'lerde bir pikselin renk değerini öğrenmek için her iki bitplane'deki pikselimize denk gelen biti yanyana getirmemiz yeterli olur. Bu şekilde elde edeceğimiz sayı, rengin binary olarak kodlanmış halidir. Bu binary sayıda soldaki hane ilk bitplane'deki bit, sağdaki hane de ikinci bitplane'de pikselimize denk gelen bitdir.

Sprite dizayn ederken zahmete katlanmak istemeyenler için ufak bir tiyo: Dilerseniz sprite'ınızı Deluxe Paint ile de hazırlayabilirsiniz. Bunun için sprite'ı Deluxe Paint ile çizip resim olarak diskete kaydedin. Unutmayın; 2 bitplane kullanabilirsiniz. Şimdi Deluxe IFF Converter'in Save Sprite altmenüsünü kullanarak çizdiğiniz sprite görüntüsünü data tablosu şeklinde kaydedebilirsiniz. Bu altmenüde iki seçenek vardır: 4 ve 16. 4 ile normal sprite, 16 ile de genişletilmiş sprite olarak kayıt yapabilirsiniz. Artık yarattığınız sprite tablosunu text olarak Seka'dan okuyabilir ve programınızda kolaylıkla kullanabilirsiniz. Bu converter satırları da uygun olarak dizip az aşağıda göreceğimiz sprite koordinat bilgilerini de ekleyeceğinden kullanmanızı özellikle tavsiye ederim. Size kalan artık sadece koordinat bilgilerini uygun şekilde değiştirmek olacaktır.

```
6880888886888888
8888881111688888
6861111111111688
8822211111122286
8833333333333388
8822211111122288
8881111111111888
0000001111000000
0000000000000000
```

Sekil 1 - Renk kodları olarak bir uzay gemisi

Şimdiye kadar gayet iyi gittik; fakat hala sprite renklerini nasıl belirleyeceğimizi bilmiyoruz. Sprite'ın piksellerinin rengi copper'da renk register'lerinin üst 16'sı ile belirlenir. Bunun en büyük dezavantajı bazı renkleri sabitlememiz gerektiğidir. Bu yüzden yazdığınız programlarda sprite kullanıyorsanız, grafiğin paletini uygun olarak dizayn etmeniz gerekmekte. Ya grafiğinizi 16 renkle sınırlandıracaksınız, ya da grafikteki üst 16 rengin sprite renkleri olmalarına dikkat edeceksiniz. İkinci yöntemi kullandığınızda da çıkan tek sorun, sprite rengini program içinde değiştirmeye kalktığınızda (mesela cycle yapmak için) grafikte aynı renkte bir piksel varsa, bunun da renginin değişeceğidir. Şimdi dilerseniz Tablo I'e bir göz atalım. Burada, copper renk register'lerinin hangilerinin hangi sprite renkleri olarak kullanıldığını görebilirsiniz.

Sprite hazırlarken data olarak demin hazırladığımız bitplane'lerdeki bitleri kullanacağız. Her bir sprite satın 16 bitten oluştuğundan,-bunu word olarak yazabilmemiz mümkün. Burada dikkat edilecek tek konu satırların düzeni olacak. Data tablomuzda ilk satırda yer alan word sprite'ın ilk bitplane'inin ilk satırıdır. Ardından ikinci bitplane'deki ilk satırın karşılığı olan word gelmekte. Diğer sprite satırları da aynı şekilde sıralanarak data tablomuzu oluşturabiliriz. Data tablosunun sonuna word olarak iki adet 0 değeri eklemeyi unutmayın. Bu iki 0 sayesinde copper cipi sprite datalarının bittiğini anlar.

Fakat hala eksik olan bir şey var: Sprite'ın ekran koordinatlarını gösteren değerler. Bu değerleri nasıl kullanacağımızı görelim.

Sprite koordinatlarını oluşturmak için, sistem bize sadece iki byte ayırmış durumda. Fakat ekran boyutlan birer byte'dan fazla yer kaplamakta. Bize, her iki koordinat için de fazladan birer bit daha gereklidir. Jay Miner, cipleri yaratırken bu iki bit yüzünden iki byte'ı fazladan harcamak istememiştir. Bu yüzden bu iki bit sprite koordinat taşma bitleri olarak başka bir byte içinde yer alırlar. Sprite koordinatı 256'yi geçmiyorsa, bu bitlerden uygun olanı 0 değerini alır. Fakat iki koordinattan biri 256 sınırını aşı-

```
8888888888888888    8000080808888888
8888888888800000    6000001111000000
8011188888611100    0806611111188868
0011111111111188    0011111111111100
0011100000011108    0000011111100000
0000000000000000    0000001111000000
0000000000000000    0000000000000000
```

Sekil 2 - Uzay gemisinin bitplane olarak görüntüsü.

yorsa, uygun biti 1 yapmak ve koordinattan 256 değerini çıkararak kullanmak gerekmekte. Yükseklik koordinatı 256'yı geçmez diyenlerin yanıldığını hemen belirtmemde fayda var. Çünkü ekran koordinatları hemen ekranın sol üst köşesinde değil de, ekranın dışında bir yerlerdedir. Aynı şekilde ekranın bitişi de ekran

$dff1a0 - Sprite 0 ve 1 : renk 0 (zemin rengi)
$dff1a2 - Sprite 0 ve 1 : renk 1
$dff1a4 - Sprite 0 ve 1 : renk 2
$dff1a6 - Sprite 0 ve 1 : renk 3
$dff1a0 - Sprite 2 ve 3 : renk 0 (zemin rengi)
$dff1a2 - Sprite 2 ve 3 : renk 1
$dff1a4 - Sprite 2 ve 3 : renk 2
$dff1a6 - Sprite 2 ve 3 : renk 3
$dff1a0 - Sprite 4 ve 5 : renk 0 (zemin rengi)
$dff1a2 - Sprite 4 ve 5 : renk 1
$dff1a4 - Sprite 4 ve 5 : renk 2
$dff1a6 - Sprite 4 ve 5 : renk 3
$dff1a0 - Sprite 6 ve 7 : renk 0 (zemin rengi)
$dff1a2 - Sprite 6 ve 7 : renk 1
$dff1a4 - Sprite 6 ve 7 : renk 2
$dff1a6 - Sprite 6 ve 7 : renk 3

Tablo I - Sprite renk register'leri

dışında sağ alt taraflarda bir yerdedir. Bu şekilde, büyük ekran kullanmanın faydası Overscan modu kullanıldığında görülmekte. Kullanacağımız ekran koordinaatları yatayda 0 dan 447'ye kadardır. Fakat görülür ekran yatayda 64 koordinatından başlar ve 383. yatay koordinata kadar devam eder (383-63=320 piksel genişlik). Aynı şekilde de yatay koordinatlar O'dan 262'ye kadar uzanmakta. Fakat görülür ekran 44. yatay koordinattan başlar. Demek ki, sprite koordinatları x=64; y=44 koordinatlarından küçük olduğunda sprite kısmen ya da tümüyle ekran dışında kalabilir. DIWSTRT, DIWSTOP değerleriyle oynayarak ekran genişliğini artırdığınızda, bu koordinatlar da normal olarak azalacak ya da çoğalacaktır.

Bu iki sprite koordinatı, sprite datasının başına eklenmeli. Fakat ilk önce dikey koordinat, ardından da yatay koordinat yazılmalı. Bundan sonra iki'byte daha gelmeli. Bu iki byte'dan ilki yardımıyla sprite'm yüksekliğini dolaylı olarak tanımlayabiliriz. Dikey sprite koordinatına sprite'ın yüksekliği* 1 ilave ederek elde ettiğimiz değer ilk byte'ı oluşturur, ikinci byte ise demin de belirttiğim sprite koordinatı taşma bitleridir. Burada 0. bit, yatay taşma bitidir ve sprite koordinatı 255'den fazlaysa 1 olmalıdır. 2. bit ise dikey taşma bitidir. Sprite'ın sadece alt kesimi 256 sınırını aşmışsa 1. bit 1 olmalı ve sprite koordinatı da uygun şekilde azaltılmalıdır.

3., 4., 5. ve 6. bit kullanılmadığından 0 değerini almalıdır. Son bit ise genişletilmiş sprite kullanıldığında 1 yapılmalı.

Sprite datalarının adresini **SPRxPTH** ve **SPRxPTL** copper register'leri yardımıyla sisteme bildiririz. Bitplane adreslerinde olduğu gibi, SPRxPTH register'i adresin üst word'unu ($000x), SPRxPTL ise adresin alt word'unu ($xxxx) tanımlamak için kullanılır. Sprite adres register'lerinin copper register'lerini Tablo IH'te görebilirsiniz. Şimdilik sprite teorisi olarak bu kadar bilgi herhalde yeter. Daha ilerde sprite çarpışmalarına da detaylı olarak ineceğiz. Ama şimdi dilerseniz kalan yerde de programımızı kısaca açıklamak istiyorum.

Programı başından başlayarak takip edersek, ilk satırlarda

Bitplane 0 satır 0, bitplane 1 satır 0
Bitplane 0 satır 1, bitplane 1 satır 1
Bitplane 0 satır 2, bitplane 1 satır 2
Bitplane 0 satır 3, bitplane 1 satır 3
.
.
.
Bitplane 0 satır n, bitplane 1 satır n

Tablo II - Sprite datalarında satırların dizilişi

CREATECOPPERS altrutinine gidildiğini görebiliriz. Bu altrutine bir göz atalım. İlk satırda, Copper listemizin 68 byte sonrasının adresinin a0'a yazıldığını görüyoruz. Copper listesine bakacak olursak, burada iki tane 136 byte'lık (4*17*2 byte!) boş bölge açıldığını görüyoruz. Bu bölgelerden ilkine basit bir loop yardımıyla ufak bir copper listesi yerleştiriyoruz. Aynı şekilde de ikinci bölgeye de az önce yarattığımız listenin tersini yerleştiriyoruz. Bu iki döngüyü inceleyerek öğrenmenizde fayda var. ileride bu tür rutinleri çok kullanacağız.

SPROPTH - $dffl20 - Sprite 0 data tablosu adresi üst word
SPROPTL - $dff122 - Sprite 0 data tablosu adresi alt word
SPR1PTH - $dff124 - Sprite 1 data tablosu adresi üst word
SPR1PTL - $dff126 - Sprite 1 data tablosu adresi alt word
SPR2PTH - Sdff128 - Sprite 2 data tablosu adresi üst word
SPR2PTL - $dff12a - Sprite 2 data tablosu adresi alt word
SPR3PTH - $dff12c - Sprite 3 data tablosu adresi üst word
SPR3PTL - $dff12e - Sprite 3 data tablosu adresi alt word
SPR4PTH - $dff130 - Sprite 4 data tablosu adresi üst word
SPR4PTL - $dff132 - Sprite 4 data tablosu adresi alt word
SPR5PTH - $dff134 - Sprite 5 data tablosu adresi üst word
SPR5PTL - $dff136 - Sprite 5 data tablosu adresi alt word
SPR6PTH - $dff138 - Sprite 6 data tablosu adresi üst word
SPR6PTL - $dff13a - Sprite 6 data tablosu adresi alt word
SPR7PTH - $dff13c - Sprite 7 data tablosu adresi üst word
SPR7PTL - $dff13e - Sprite 7 data tablosu adresi alt word

TABLO III - Sprite adres regiter'leri

Ana rutinimize dönüp baktığımızda, yeni copper listesinin aktif edilmesinden hemen sonra sprite datalarının adresinin copper listesine yazıldığını görüyoruz. Bu şekilde doğru sprite adreslerini copper cipine bildirmiş oluruz.

Programda açıklanacak başka yer kalmıyor. Herhalde gerisini siz de kolaylıkla anlayabilirsiniz. Eh, zaten bu aylık yerimiz de doldu. Artık gelecek ay tekrar görüşmek üzere hoşçakalın demekten başka birşey kalmıyor bana da ...

```
; >»          GELİŞMİŞ ASSEMBLER KURSU              <«
; >»  COPPER  DEMONSTRASYON  PROGRAMI  03  <«
; >»                by Cem GENCER-1992              <«

Q:
movem.l     d0-d7/a0-a6,-(a7)
move.l      4,a6
lea         GFXNAME,al
jsr         -408(a6)
move.l      d0,GFXBASE
bsr.L       CREATECOPPERS
move.l      GFXBASE,a0
add.l       #50,a0
move.l      (a0),OLDCOPPER
move.l      #NEWCOPPER,(a0)
lea         NEWCOPPER,a1
lea         SPRITE,a0
move.l      a0,d0
move.l      a0,d1
swap        d 1
and.l       #$ffff,d0
and.l       #$ffff,d1
move, w     dl,6(a1)
move.w      d0,10(a1)
LOOP:
cmpi.b      #$ff,$dff006
bne.S       LOOP
MOUSE:
btst        #6,$bfe001
bne.s       LOOP
bra.s       FIN
FIN:
move.l      GFXBASE,a0
add.l       #50,a0
move.l      OLDCOPPER,(a0)
```

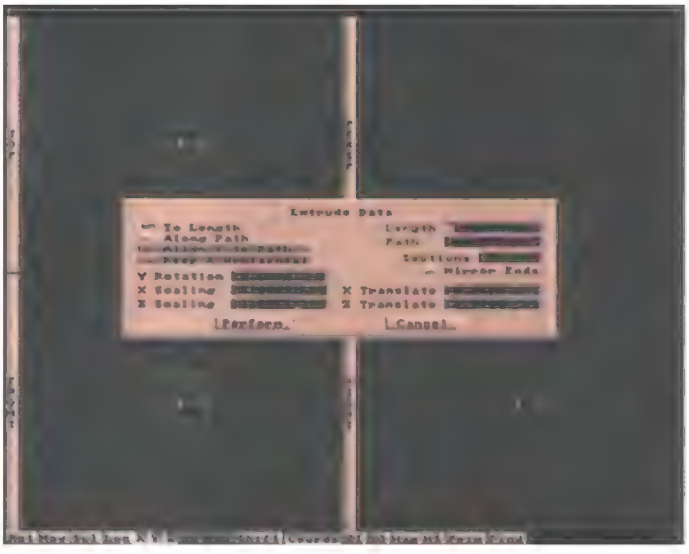
```
movem.l         (a7)+,d0-d7/a0-a6
rts
CREATECOPPERS:
lea             NEWCOPPER+68,a0
move.l          #$4007fffe,d1
move.l          #$0180000f,d2
move.l          #15,d7
CREATECOP1:
move.l          dl,(a0)+
move.l          d2,(a0)+
add.l           #$05000000,d1
sub.l           #$0000000 l,d2
dbf             d7,CREATECOP1
move.l          dl,(a0)+
move.l          #$01800000,(a0)+
move.l          #$a007fffe,d1
move.l          #$01800000,d2
move.l          #15,d7
CREATECOP2:
move.l          dl,(a0)+
move.l          d2,(a0)+
add.l           #$05000000,d1
add.l           #$0000000 1,d2
dbf             d7,CREATECOP2
move.l          dl,(a0)+
move.l          #$01800000,(a0)+
rts

; >»        Tüm datalar burada sonra ...        <«

NEWCOPPER:
dc.w            $0100,$ 1200
dc.w            $0120,$0000,$0122,$0000
dc.w            $0102,$0000,$0104,$0000
dc.w            $0092,$0038,$0094,$00d0
dc.w            $008e,$2c81,$0090,$2ccl
dc.w    $0180,$0000,$0182,$0000
dc.w    $01a0,$0000,$01a2,$0888
dc.w    $01a4,$0E20,$01a6,$0600
dc.w    $00e0,$0004,$00e2,$1000
blk.w    [4*17],0
blk.w    [4*17],0
dc.w    $ffff,$fffe
SPRITE:
POSY1:
dc.b     150
POSX:
dc.b    70
POSY2:
dc.b     165
dc.b    0
dc.w    %1100001110000000,%0111110000000000
dc.w    %1110000000000000,%0010000000000000
dc.w    %1111100100000000,%0001111100000000
dc.w    %0111001111000000,%0001111000000000
dc.w    %1101001000110000,%1111111000000000
dc.w    %1001101110001000,%1111111100000000
dc.w    %1100100111000100,%1111111111000100
dc.w    %1100010011111110,%1111I11111111110
dc.w    %1111110001111111,%0000011111001111
dc.w    %1111111001111101,%0000001111111111
dc.w    %0000001000000011,%0000001111111111
dc.w    %1111111111111110,%1111111111111110
dc.w    %1111100001110000,%1111111110000000
dc.w    %0000000000000000,%0000000000000000
dc.w    0,0
GFXNAME:
dc.b    'graphics.library\0,0
GFXBASE:
dc.l    0
OLDCOPPER:
dc.l    0
```

YARATICILIĞIMA SINIR TANIMAM...

Imagine

Doğan Türküler

'Fantastique Voyage' filminin zamanında bizi nasıl şaşkına çevirdiğini hepimiz hatırlarız. Küçükken televizyonda bu filmi gördüğümde içim içime sığmamış, kalbim yerinden fırlayacak gibi olmuştu. Olaylar bambaşka bir dünyada geçiyordu. Bu dünya, yazarın kafasında canlandırdığı ve beyaz perdeye sunduğu, insanoğlunun iç dünyasıydı. Burada micro denizaltınızla damarların içinde dolaşıyor, kalbe giriyor, akciğerlerde tırmanış yaptıktan sonra beyin damarlarındaki tümöre karşı savaş veriyordunuz. Bu filmin güzel bir örneği daha sonra 'Inner Space' ismiyle piyasaya sunuldu. Filmi seyrederken insanın kendi yarattığı bir dünyada dolaşırken nasıl bir zevk alacağını hayal ediyordum. Daha sonra Video Scape programıyla tanıştım. Programda ilk yaptığım şey, hazır objelerden biriyle uğraşmak oldu. Objenin etrafında dönüyor ve istediğim açıdan bakabiliyordum. Bu bana sonsuz bir haz vermişti, kendimi filmdeki denizaltıda gibi hissetmiştim. Eğer bu programcık bunu becerebiliyorsa, gelişmiş programlar neleri becerirdi kimbilir... Gelgele Um daha sonra Sculpt 4D üzerinden aktarma yaparak Imagine denilen bir programla tanıştım. John Lenon'ın şarkısını dinledikten sonra Imagine'nin başına oturan bir insanın, yaratamayacağı bir dünya olmadığına karar verdim. Imagine, şu ana kadar Amiga için yazılmış en iyi Raytrace programı olmanın avantajını elinde tutarken, bunun yanında Silicon Graphics gibi sistemlerde kullanılan ve TDI firmasının bir ürünü olan Explore programıyla yarışacak seviyede. En son çıkan 2.0 versiyonunda bir çok hatası düzeltilmiş, bunun yanında kullanıcıya kolaylık sağlayacak yepyeni fonksiyonlar eklenmiş. İşin teorik yönünü merak edenler AMIGA DÜNYASI'nın Şubat 92 sayısından bakabilirler tabii; ama yine de iyi güzel de, bu Imagine neyin nesidir diyenleriniz mutlaka olacaktır.



Imagine, yaratıcılığın doruğunu zorlamak için yapılmış bir program. Bu programla kendi yarattığınız dünyalara yolculuk yapabilir, oluşturduğunuz evin merdivenlerinden çıkıp, balkonunda otururken, portakal gözlü bir kolibrinin size uzattığı çayı içip, yine sizin yarattığınız gökyüzünde uçan filleri seyredebilirsiniz. Bunlar bana yetmez derseniz, Amerika'dan Grand Kanyon'u evinize getirebilir, yeni tasarlanmış olan F-23 model uçağınızla bunun içinde dolaşabilirsiniz. Eğer ben ciddi uygulamalarla uğraşmayı seven bir insanım, yaptıklarımın karşılığını görmek isterim diyorsanız, işte size fırsat, kendi reklam filminizi kendiniz çevirin. Digitize edilmiş görüntüleri bir kürenin etrafına yapıştırıp küreyi döndürmeye başlayın, o sisler içinde dönmeye devam ederken birden camdan bir dünyaya dönüşsün. Bunun sonucunda cam küre erisin ve füme camdan Reklamlar yazısına dönüşsün, bu ekranın önünden geçerken patlasın ve yok olsun. Veya varsayalım mimarsınız. Bir ev dizayn ettiniz, müşterinize bunu göstermek istiyorsunuz. Ancak müşteri planlara sağdan bakıyor, soldan bakıyor ve normal olarak hiç bir şey anlamamış olmanın verdiği mutsuzlukla, olmamış diyor. Bu durumda ona evi gezdirmeye ne dersiniz, takın Imagine'i. Tutun müşterinizin elinden, önce evine tra-fında bir tur atın. Nasıl müşteri gördüklerine inanmaya başladı değil mi? bunun şokunu atlatmadan, evin içine girito ve salonda dolaştırıp, odaların gündüz ışığını nasıl aldığını gösterin. Buna rağmen evi elden çıkaramazsanız, zaten mimarlıkla ilgili bazı sorunlarınız var demektir. Bunlarla yetinmediyseniz, size birkaç örnek verelim. STAR Vde gördüğünüz, camdan HABERLER ve SİNEMA yazıları, Imagine ile çok kolay ve zorlanmadan yapılabilecek yazılar. Ayrıca TRT televizyonlarındaki üç boyutlu animasyonların hepsi, Imagine ile aynı kalitede yapılabiliyor. Şimdi diyeceksiniz ki, madem aynı kalitede yapılabiliyor da niçin millet gidip Silicon Graphics'e yüzmilyonlarca lira para yatırıyor. Sorun şu: Amiga yi Türkiye'de doğru dürüst temsil edebilecek bir kuruluş yok. Amiga bilgisayar Türkiye de sadece satılıyor, satıştan sonra tam bir hizmet yok ve gerekli olan Amiga paketi şimdiye kadar oluşturulamadı. Düşünün ki, Amiga 500 ile Amiga Dünyası dergisi (piyasa şartlarına göre iddialı ve kaliteli) hazırlanıyor, ama hâlâ masa üstü yayıncılık yapan bilgisayarlar katogorisine sokulamıyor. Yanlış pazarlama politikalarından dolayı Amiga piyasada oyun bilgisayarı olarak tanınıyor. Bu yanlış tutumun çerçevesi içinde, bu yıla kadar Amiga için Türkiye pazarında hiçbir gelişme olmadı. Ancak geçen ayki fuara gidenleriniz bazı şeyleri farketmişlerdir. İlk kez üçüncü parti dediğimiz yan birimler (Harddiskler, Hızlandırıcı kartlar, Scannerlar, Broadcast sistemleri) fuarda tanıtıldı. Bu bir tabunun ve bir tekelin yıkılışını gösteren bir zaferdir. Yurt dışında, Bilhassa Amerika'da televizyon stüdyolarının, Broadcast ve MultiMedia sistemi olarak Amiga'yi tutmuş olması (stüdyoların yüzde 78'i Amiga'yi Broadcast ele-

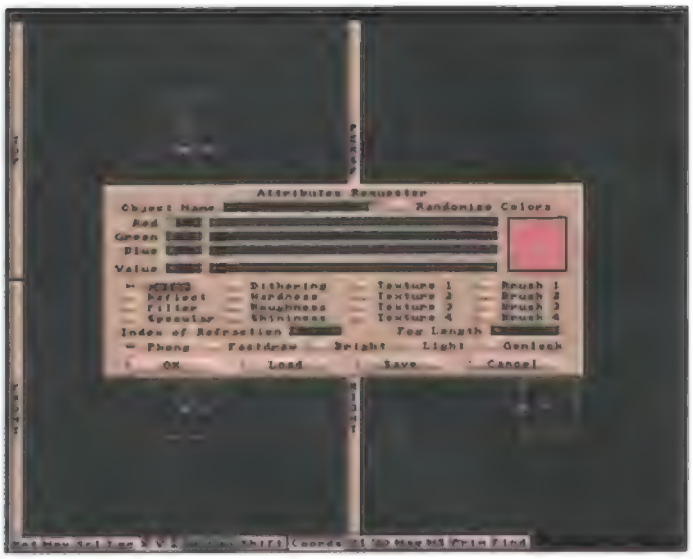
manı olarak kullanmaktadır), bu konuda Amiga nın kalitesini ve ciddiyetini göstermektedir Amiga için Broadcast sistemleri ve kartları üreten firmalarla şimdiden anlaşmalar yapılmıştır. Sonuç olarak birçok televizyon şirketinin açılmakta olduğu piyasada, Amiga destekli Broadcast sistemleri çok iyi ve ucuz bir pazar oluşturacaktır. Bunun devamı olarak da Amiga yi ve Imagine'i kullanmayı bilen kalifiye elemanlara ihtiyaç duyulacaktır.

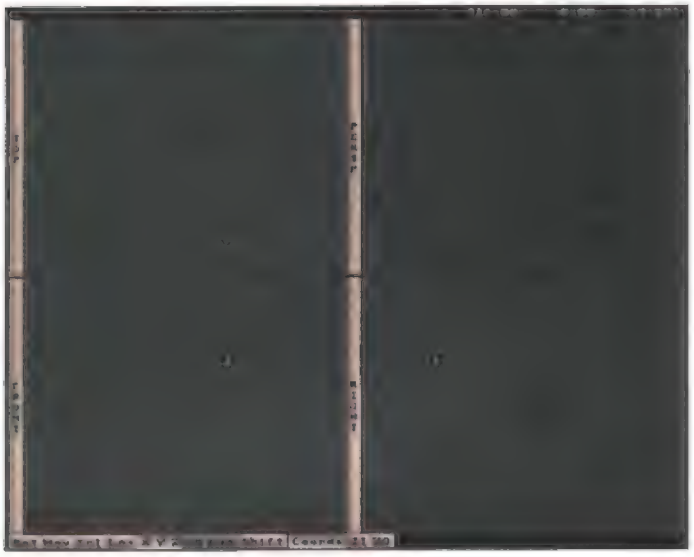
Bu yazı serisindeki amacımız, Imagine'i örneklerle anlatmaya çalışmak, ilk başta temel örneklerle başlayıp, daha sonra komplex modellere geçeceğiz. Kullanılacak program, Imagine'in 2.0 versiyonudur. Bu ayki kapak resmi 33 Mhz Combo ve Impact Vision 24 Graphic kartı destekli bir Amiga Broadcast sisteminde, tamamıyla Imagine'de hazırlanmış ve bir animasyonun ortasından alınmış bir frame' dir.

Evet, Workbench'i açtık. Imagine ikonumuza klikledik. Karşımıza Imagine çıktı. Bundan sonra ne yapmamız gerekiyor? Project menüsünden **New** seçeneği yardımıyla ismini sizin vereceğiniz bir project oluşturun. Yaratacağınız yeni dünyanın ismi bü olacak. Geçen sayıda Hasan Kaya arkadaşımızın verdiği şekilde devam edip Project ve resim dosyası oluşturma işlemini tamamladıktan sonra, ilk örneğimiz için hazırsınız. Bu örneğimizde kırmızı bir küp yapacak daha sonra değişik bir kamera açısından onun fotoğrafını çekeceğiz.

Detail Editöre geçin. Bu editör obje hazırlamak, hazırlanmış bir objeyi deforme etmek ve objenin yüzeyi ile ilgili (renk, yansıma, brush mapping) bilgileri girmek için kullanacağımız editör. Arzumuz, bizden istenilen küpü, en temel öğelerden oluşturarak yapmak olacaktır. Küp yapmanın tabii ki daha kolay yollan var. Ama küpün yapımını temelden öğrenmek, daha besleyici ve daha kalıcı pratik bilgiler verecektir. Şimdi **Display/** Coordinates'! açın. Sağ üst köşede x,y,z formatında değerler belirecek. Böylece ekranın neresinde olduğumuzu bilebileceğiz. Şimdi **Mode/Pick Method/Lock'**ı seçelim. Bu mode, Snap to Grid yapar; yani seçtiğimiz veya koyacağımız nokta, ekran üzerindeki gridin en yakın köşegenininde yerini alır. Bu sayede kesin koordinatlarda çalışabiliriz. Çalışacağımız koordinat sistemi için grid büyüklüğü 25 birim olmalı. 25 birim, ideal çalışma için yeterli bir değer. Grid Size 25 değilse, **Display/ Grid** Size'dan bunu 25 yapın.

Her obje, bir axis'e sahiptir. Bu objenin koordinat düzlemi üzerindeki yerini ve akslara göre açısını belirleyen bir noktadır. O halde ilk işimiz oluşturacağımız küp için bir axis belirlemek olacaktır. **Function/ Add/ Axis** komutuyla objemizin temelini atmış bulunuyoruz. Bu axis'in koordinatları büyük ihtimalle (0,0,0)'dadır. Ancak emin olmak için bir kontrol edelim. Kursoru objeye klikleyip objeyi seçin. Objenin yerini kursoru objenin üstüne getirip, ilgili koordinatları sağ üst köşeden okuyabileceğimiz gibi, **Object/ Transformation** seçeneğinden de yapabiliriz. Bu seçenekte karşımıza bir bilgi penceresi çıkar. Burada üstten itibaren ilk üç değer (Rotate, Scale, Translate) objenin relatif yani göreceli değerleri, sonrakiler ise (Alignment, Size, Position) absolute, yani mutlak değerleridir. Position gadgetine basarak objenin gerçek yerini, Alignment'a basarak akslara göre açısını ve size'a basarak büyüklüğünü öğrenebiliriz. Bu değerler sıfırdan farklıysa hepsini sıfırlayın (size hariç); böylece obje ilk anki haline ulaşacak ve 0,0,0 pozisyonunda, 0,0,0 derece açılarla yerini alacaktır. Artık show zamanı. Küpümüzü yaratmak için işlemlere devam edelim. Çalışacağımız ekran paneli **front** (x-z yüzeyi) olacaktır. Axis'i seçtiğinizden eminseniz, **Mode/ Add Lines** komutunu seçin. Daha sonra, **Front panel**'de (50,0,50) noktasına yakın bir yere gelip mouse'u klikleyin. Daha sonra sırası ile (50,0,-50), (-50,0,-50) ve (-50,0,50) ve tekrar (50,0,50) noktalarına klikleyin. Böylece bir kareye sahip oldunuz. Ancak bu Jcare sadece çizgilerden oluşuyor. Çizgilerden oluşan bir obje ışığı yansıtamayacağı için, görünmezdir. Bundan dolayı, objeye yüzeyler eklemeliyiz. En ufak yüzey üç noktadan oluşur. Bu da normal olarak bir üçgendir. Karemizi iki adet yüzeyden oluşturacağız. **Mode/ Add Faces'ı** seçin. Bu komutta, seçtiğiniz her üç nokta bir yüzeyi tanımlayacaktır. Başlayalım. Sırasıyla (50,0,50), (50,0,-50) ve (-50,0,-50) koordinatlanndaki noktalan seçelim. Böylece ilk yüzeyi onaylamış olduk. Şimdiyse (-50,0,-50), (-50,0,50) ve (50,0,50) noktalannı seçip ikinci yüzeyi oluşturalım. Artık karemiz hazır.

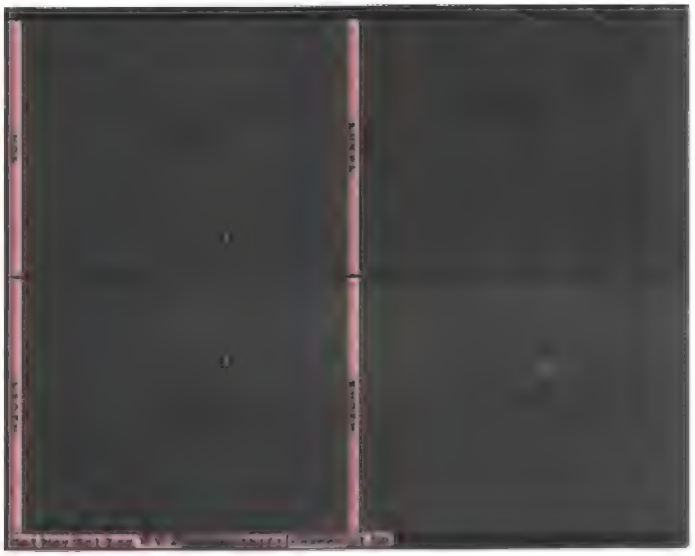




Yapmamız gereken şekil bir küp olduğu için, karemizi y ekseninde biraz çekiştirmemiz gerekecek. Bu işlemi Mold tool ile yapıyoruz. **Mode/ Pick Objects'i** seçerek Mold Tools'a girmeye hazır hale geliyoruz. **Object/ Mold'u** seçip **Extrude** gadgetine klikleyin, burada sağ üstte Lenght bilgisi vardır. Bu karenizin y ekseni boyunca ne kadar çekiştirileceğim belirlemektedir. Normalde 100 birimdir. Ancak başka bir değerdeyse, onu 100 birim yapın. Ok'e bastıktan sonra sizin de artık bir küpünüz olduğunu farkedecek ve bunu yaratmanın verdiği mutlulukla, şimdi ben bunu kırmızıya boyayayım diyeceksiniz. İsteyenin bir yüzü, vermeyenin iki yüzü karadır diyerek, boyama işlemine geçelim. **Object/ Attributes'ü** seçerseniz, objenizin yüzeylerinin içeriğini belirleyebileceğiniz bir pencere açılır. Bu pencerede çeşitli değişkenler mevcuttur. Bunlar objenizin parlaklığını, rengini, saydamlığını ve daha birçok özelliğini ayarlamanızı sağlar. Bizim bu ay göreceğimiz sadece renk olduğundan, **Color** isimli gadgete klikleyin ve rengin Red bileşenini 255, diğer Green ve Blue bileşenlerini 0 yapın. OK'e bastığınız andan itibaren objeniz kırmızı renkli bir küp olacaktır. Artık obje editörü ile işimiz bittiğine göre, Stage Editöre geçebiliriz. Tabii bu bölüme geçmeden önce objeyi save etmemiz gerekiyor. **Object/ Save'i** seçin ve objenize çok güzel bir isim verip, onu save edin.

Stage Editör, Light, Camera, Action bölümünün uygulandığı, yönetmenin çalışma odasıdır. Filmi çekmek için bu editörü kullanırız. Evet işimize kaldığımız yerden devam edelim. **Object/ Load** île, biraz önce save etmiş olduğumuz kırmızı renkli küpümüzü yükleydim. Daha sonra, **Display/ Camera View**'i seçelim. Artık perspective panelindeki görüntü bizim kameradan gördü-

ğümiiz görüntü olacaktır. Eğer obje çok yakın görünüyorsa, kamerayı biraz uzaklaştırabilirsiniz. Tabii bu arada küpümüz, kameranın bakış açısından çıkabilir. Bunu engellemek için, **Object/ Camera (Re)Track** komutunu seçip, küpümüzün ismini yazın. Böylece kamera bizim objemize kilitlenecektir. Yönetmen olarak gerekli açıyı bulduysanız, sıra ortalığı biraz aydınlatmaya geldi. Işıksız bir ortamda kırmızı bir küp bile siyah gözükeceğinden gerekli tedbirleri bir an evvel almamız gerekmektedir. Bunun sonucu olarak dünyamıza bir lamba ekleyelim. **Object/ Add/ Light Source** bu eylemi yerine getirecektir. Mouse ile klikleyip lambamızı seçelim. Eğer olmuyorsa, **Find requester'dan** çağıralım, bu da hoşunuza gitmiyorsa, F1 tuşuna basalım. Bu tuş **Pick Selected** komutuyla eşanlamlı olup, senaryoya yeni eklenen objeyi sorunsuz olarak seçmenizi sağlar. Işık kaynağını seçtikten sonra.



konumunu M tuşu ile uygun bir biçimde ayarlayın. Mesela kameranın üzerine koyun, isterseniz birden fazla ışık kaynağı da kullanabilirsiniz. Ancak kullanacağınız her ışık kaynağı, resminizin Render hesaplama süresini bir parça daha uzatacaktır. Bütün bunları yaptıktan sonra, son bir kontrol yapın ve **Project/ Save Changes'dan** senaryonuzu Save edin. Artık son iş olarak Project Editöre geçebiliriz. Bu editörün Stills bölümünde 1 no'lu frame'i klikleyip Generate'e basın. Bir süre bekledikten sonra resminiz render edilmiş olacaktır. Show komutuyla resminizi görebilirsiniz. Eee, bu kadar yorgunluğa değiyor değil mi?...

Yazımızın ilk bölümünü burada sonlandırırken, Hepinize komutların tuş karşılıklarını öğrenmenin ne kadar yararlı ve hızlı çalışma ortamı hazırlayacağını hatırlatmak istiyorum. Yepyeni dünyalar sizin olsun. En içten saygılarımla.

FASCINATION

SÜHA BAYRAKTAR

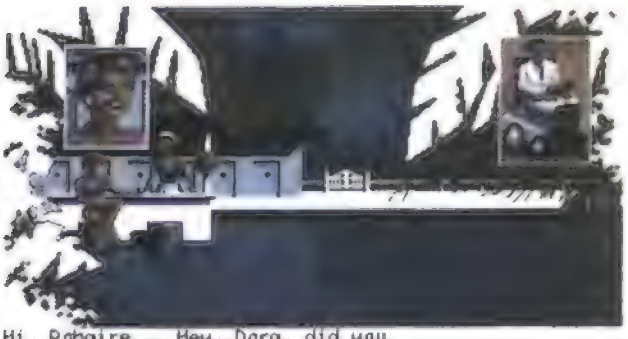
Nefis bir MIAMI-PARIS yolculuğundan sonra, kahramanımız kendini otel odasında bulur. İşte bu otel odasındaki olaylar zincirinin içinde, çözülmesi zor bir bilmece vardır. Çözmesi gereken bir sürü bilmece ve cevaplandırması gereken bir sürü sorunun yanısıra, bir de nefis yolculuğun yorgunluğu "ve sarhoşluğu üzerindedir. Ama ortada ne bir delil, ne de gözle görülür bir olay vardır. Kapıdan çıkmak ister; ancak kapı açılmaz ve birden olayları hatırlamaya çalışır. Kapıdan çıkmaya çalışırken, bir sayının aklına gelmesiyle olayı çözmeye odasından başlar.

Oyuna bir otel odasında başlıyorsunuz, ilk önce kapının yanındaki çekmeceyi mouse'un sol butonunu ile klikleyin. Çekmece açılınca, içinden adaptörü alın. Daha sonra adaptörü buzdolabının yanındaki prize takın. Kapının yanındaki kitapların oraya gidin ve orayı klikleyerek **QUANTUM UNLTD LAB.** firmasının telefonunu alın.

Bu numara **734-0825'tür.** Bu numarayı hiç unutmayın, zira size tüm oyun boyunca lazım olacak. Daha sonra dışarıya çıkan kapıyı birkaç kere klikleyin. Açılmayacak, ancak size çantanın şifresini verecektir (A A **RGH).** Çantadan diş fırçasını alın ve volt ayarını 220 volttan 110 volta getirin. Diş fırçası ile fişi klikleyin ve daha sonra fişi prizdeki adaptöre sokun. Diş fırçasını ON konumuna getirin ve sonra da diş fırçasının üzerindeki maviliği klikleyip, sağ mouse butonuna basın. Şu anda küçük bir şişe alacaksınız. Banyoya gidin ve duş alın. Duş alırken yapacağınız bir klik, duşa son verecektir. Dışarıda diş fırçasını adaptörden çıkarın ve adaptörü fişten çekin. Buzdolabının fişini takın. Masanın üzerindeki suyu alıp buzdolabının buzluğundaki boş buz küplerine boşaltın. Buzdolabının kapağını kapatın. Masanın üzerindeki telefonu kullanarak daha önce aldığınız numaraya QUANTUM LABS'a telefon edin. Ve odadan dışarı çıkın.

ANA LOBBY: Üzerinde NEWSPAPER yazan gazetelerin bulunduğu yerdeki kavuniçi gazeteyi alın. Diğer gazeteleri iki defa klikleyin. Daha sonra orada bulduğunuz kitabın sayfalarını 3 defa çevirin. Bir sayfanın yırtık olduğunu göreceksiniz. Bu sayfanın üzerine klikleyin. Orada bulduğunuz numarayı not alın. Magazinlerin altındaki yeşil directory'i klikleyin. Burada, JEFFERY MILLER'in yerine bu numarayı ya-

zın. Daha sonra küllüğün içindeki jetonu alın. Lobide bulunan çiçek demetinin yanındaki masanın üzerindeki yüzüğü alın. Aldığınız yüzüğü resepsiyoniste verin, size bir anahtar verecek. Daha sonra odanıza gidin. Buradan JEFFERY MILLER'a telefon edin. MR. MILLER, size bir kod verecek; bunu not alın. Inventory'den daha önce aldığınız küçük şişeciği alıp buzdolabındaki buz kalıplarının arasına saklayın. Buzdolabından bir şişe alarak buzdolabının üzerindeki bardağa boşaltın ve için. Buradan çıkıp lobby'ye gidin. O sırada çalan telefon'a kulak verin ve telefon konuşmasını dikkatle dinleyin.



YÜZME HAVUZU: Yüzme havuzunun yanına gelince, ilk önce şapkayı alın. PRISCA'ya şapkayı verin ve onunla konuşun. Sonra lambayı alıp SHARON'ı klikleyim ve size ne içeceğinizi sorduğunda kahve isteyin. Şekeri klikleyip bir tane şeker alın. Şapkayı aldığınız yerdeki anahtarı seçin. Havuzun ışıkları yanınca, havuzdan askıyı alın. Barakaya gidin ve anahtarı kullanarak kapıyı açın. Jetonu kullanarak pil bölümünü açın, buradan pil alarak daha önce aldığınız lambaya takın. Havuza yeniden geri dönün, buradan Q.U.L. **(QUANTUM UNLTD LAB)'ye** gidin. Telefon kulübesine girin; daha önce aldığınız jetonu kullanarak MR. MILLER'e telefon edin. Daha sonra Q.U.L.'den içeri girin ve MR.MILLER'dan aldığınız şifreyi kullanarak resepsiyondan geçin. Ekranın sağ tarafındaki depoyu, anahtarı kullanarak açın ve lambayı kullanarak içerde ilerleyin. Depoda bulunan çengele dokunarak odadan çıkın. Takım elbisenin cebinden, temizlikçinin arabasının anahtarını alın. Anahtarları **JON'un** yanındaki kırmızı arabanın anahtar deliğine sokun. Daha sonra JON ile konuşun ve arabanın tekerleğine vurun. Kapı açılacaktır. JON'un yanındaki kod giriş yerini klikleyin. Miller'ı ikinci arayışınızda size verdiği kodu kullanarak içeri girin.

Çalışma odasında, Manual'un yanındaki yaya dokunup kabloyu klikleyin. İkinci bir bölümün açıldığını göreceksiniz. Kablonun' üzerindeki diktafonu, adamın göğsündeki nesneyi ve yine aynı yerdeki ipek mendili alın. İpek mendili masanın üzerine koyun, ipek mendili bir daha klikldiğinizde, bir mikrokaset ortaya çıkacaktır. Sonra aynı yerdeki switch'e basarak lambayı açın ve diktafona mikrokaseti koyun. Konuşmayı dinlerken önemli kısımlarını not alın ve LINGERIE STORE denen yere gidin.

LINGERIE STORE: İlk önce **Miss Taylor** ile konuşun. Gazeteyi masanın üzerinden alın. Soldaki en uzak kulübeye gidin. Gazeteyi klikleyin ve makaleyi okuyun. Daha sonra ortadaki kulübeye gidin. Ayakkabı kutusundaki ayakkabıları alın ve özel odaya gidin **(Private Door).** Kapıyı bir kere klikleyin ve biraz aralayın. Kapının üstündeki zili klikldiğinizde, alarmı etkisiz hale getirmeyi başardınız demektir. Artık içeri girebilirsiniz. Tüm posterleri klikleyin. En alt soldaki posteri klikleyince, son posterin yukarı çıktığını göreceksiniz. Duvarda bulunan asma kilit anahtarını ve manyetik nesneyi alın. Kasanın üzerindeki herşeyi alarak kasayı rahat hale getirin. Asma kiliti biraz önce aldığınız anahtarla açın. Daha önce aldığınız ayakkabıyı kullanarak, kasanın çubuğunu çıkartın. Manyetik işareti, kasayı açmak İçin kullanacaksınız. İşaretin kasanın istenen rakam kombinasyonuna gelmesini sağladıktan sonra, kasa kilitinin şifresini klikleyin ve daha sonra D harfini koyun. Bunu O ve C harfleri için de tekrarlayın.

LABORATUAR: Telefonun yanındaki aletleri aldıktan sonra **SCAPEL'İ** seçerek operatörün elbisesinin cebini klikleyin.' Önce maskeyi, sonra tekrar klikleyip anahtarı alın. Klozet anahtarını, anahtar deliğinde kullanın. Buradan dokümanları ve fotoğrafları alın. Kavanozu klikleyin. Ayakkabıları kullanarak kavanozu kırın ve içinden küçük şişe tipi nesneleri alın. Daha sonra telefonlara cevap veren makinanın REWIND'ma basın ve konuşmaları dinledikten sonra ERASE tuşuna basarak tüm mesajları silin.

OTEL: Yeniden otele gidin ve daha önceki gibi gazeteleri alın. ISALINDA'yı klikleyerek ne söylediğini dinleyin. Daha sonra odanıza gidin. Odaya geldiğinizde, odanızın karıştırılmış olduğunu göreceksiniz. Buzdolabına buzların arasına sakladığınız küçük şişeciği alın. Masanın üzerindeki boş bardağa küçük şişecik için bakın. Yerde, sandalyenin yanında bir yaka iğnesi var: onu ve sandalyeden çikolata kutusunu aldıktan sonra, yatağın üzerinde duran ROB ile konuşun. Telefonu kullanarak 0 çevirip operatörü çağırın. Lobby'e gidin. FAyı klikleyin. Kedinin, isim armasını okuyun. Dönen sandalyedeki adamla konuşun ve cevap kısımlarında şu sırayı takip edin 2-2-2-1-2-1). Yerden gazete parçasını alın. Üzerindeki 4 rakamlı sayıyı yazın. Bu, sizin daha önce PORNO magazininde bulduğunuz sayının son dört harfidir. Onun için bunu not alın. ISALANDA ile yeniden konuşun. Daha sonra odanıza giderek yeni aldığınız rakam ile eski rakamı birleştirerek LOUDALE'yi arayın. Buradan çıkıp fotoğraf stüdyosuna gidin.

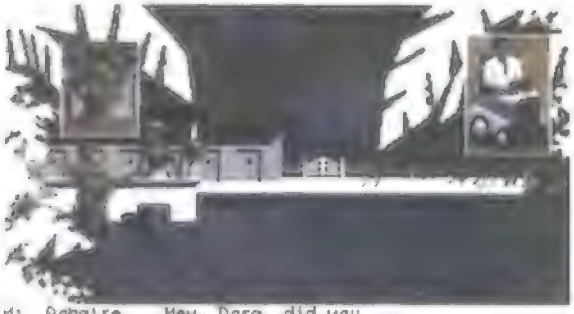
THE PHOTO STUDIO: İlk önce DECLIC GALLERY'ye gidip arabayı klikleyin. Pakete ve yaka pinine bakın. Bunların BLUE REDX BCLUB PANEL'e sahip olduğunu göreceksiniz. Rüzgarlıktan 10 doları aldıktan sonra Servis odasına gidip gazeteyi alın ve fotoğrafı slotun üzerinde kullanın. Anahtar deliğine SCAPEL'i sokun. Slotu kîikleyip içeri girin.

KITCHEN (Mutfak): Bir şeyi kliklemeden önce, tüm dolapları açın. Üst sol raftan bardağı ve bardağın arkasındaki nesneyi alın. Daha sonra AMMONIA, ELBİSE ve LYE'ı alın. Çanağı klikleyerek sayacın üzerine yerleştirin. Maskenizi takın, Lavabonun musluğunu açın. Elbiseyi suyun üzerinde kullanıp tekrar alın. Suyu kapatın. BLEACH, AMMONIA VE LYE'ı seri bir şekilde çanağın içine yerleştirin. Sağınızdaki kapıyı iki kere klikleyip çanağı pencerenin içine yerleştirin. Islak elbisenizi alıp servis yerindeki slotun içine atın. Bunların hepsini yaptıysanız, otomatik olarak dışarıya çıkacâksınız

RED AND BLUE CLUB: Yıkıntının yanındaki gazeteyi alın. EDWARDO'ya 10 dolar verip RED CLUB işaretini gösterdiğinizde, geçmenize izin verecektir. Soruları şu sıra ile yanıtlayın: 2-2-1-2-1. MILLER'a çikolata verin, ölü adamı inceleyin. EVA PENDANT'a bakın. Sizdeki ADAM PENDANT ile EVA PENDANT'ı klikleyin ve olanları seyredin. Adamın eline bakın. Elinden yüzüğü çıkarıp alın. Odayı terkedin.

JUNK ROOM: Papağan ile konuşup ondan sigarayı alın ve sigarayı heykelin ağzına klikleyin. Yerden ağı alın ve balık tankının altındaki switch'i klikleyerek ışıkları açın. Tanktan deniz hayvanını alın ve sadece bir defa klikleyin. Aksi takdirde sizi ısırabilir. Plankton'u alıp deniz hayvanını besleyin. Ağı kullanarak inciyi, sonra da heykelden göz bandını alın. Bir lazer demeti odanın içinde belirecektir. Odanın sağ tarafındaki paneli klikleyin. Pulu panelin üzerinde kullanarak kapıyı açın.

VILLA VIZCAYA: Burada sorulan sorulara şu sıra ile yanıt verin: 1-2-1-2-1. Çöplüğün kapağını açın. Şırıngayı alıp



FORMALIN'in üzerinde kullanın. Camlı dolabın içinde sağda duran traş kremini alın. Banyonun sol tarafındaki yeşil mekanizmaya basın. Spray kutusunu alın. FORMALIN'i spray kutusunun içine koyun. Dedektifin yanına gidin ve spareyi üzerinde kullanın. Daha sonra da dinlenme salonuna gidin.

LOUNGE (Dinlenme Salonu): Gazeteyi alın. NUDITY'S DREAM adındaki boyama tablonun yanına gidin. Tablonun üzerindeki düğmeye basın. Mikroskobun üstündeki lambayı klikleyin. Orada gördüğünüz BADGE kelimesini yazın. Ancak bu kelimeler oyundan oyuna değişecektir.

SİGNET RING'i mikroskoba klikleyin ve KENNETH MİLLER in yaşgünü yazın. Bundan sonrası oyunun en karışık bölümü. Ama biraz dikkatle halletmemek için bir sebep yok. Alt sağ koldaki ZODIACı açın. ZODIAC açıldıktan sonra, piano ve organla çalmaya başlayabilirsiniz. ZODIAC, o anda 2:00'a ayarlanmış olmalıdır. Evet, artık piyanoyla BADGE çalmanın zamanı geldi. Ancak bu o kadar kolay bir iş değil. Burayı geçmek için her türlü kombinasyonu denemeniz gerekiyor. Eğer birkaç değişik kombinasyon denerseniz, gizli bir kapı açılacaktır. Unutmadan söyleyeyim, bu bölümü geçmek için dakikalarca piyano çalmanız gerekebilir. Bu nedenle, yapamadım diye hemen bırakmayın. Gizli kapı açıldığı zaman içeri girin ve buradaki makkumun cebinden çakmağı alın. Sizdeki yüzüğü ona verin ve gazeteyi alarak masaya koyun. Şu anda elinizde 6 haber olması gerekir. Eğer gazeteleri masaya koyduysanız, bir ateş başlayacaktır. Duman alarmını OFF'a getirin. Hücre açılacak ve dışarıya çıkacaksınız ve oyun bitecek.

Eğer oyunu yeni oynamaya başlıyorsanız, benim tavsiyem size ilk öne bu yazıyı güzel bir okumanız ve özümlemeniz. Aksi takdirde çözümden bakarak oynamaya kalkarsanız, bazı çabukluk gerektiren yerlerde takılabilirsiniz ve oyuna en başından ya da en son SAVE ettiğiniz yerden başlayabilirsiniz.

FASCINATION, Amiga'cı adventure meraklılarının uzun zamandır özlemini duyduğu tarzda bir oyun. Son olarak LARRY 5'in kötü çıkması ve diğer adventure'ların pek bekleneni verememesi sebebiyle, FASCINATION bu ayın hiti olacağa benzer. Ancak bilgisayar dükkanlarında pek fazla adından bahsedilmeyen bu oyun, bence uzun zamandan beri gelen en klas adventure. Eğer adventure hastası iseniz, bu oyunu almak için tereddüt etmeyin.

C.V.S./2 DİSKET/1 MB

SES	%80
GRAFİK	%90
OYNANABİLİRLİK	%95
GENEL	%95

PİLOTLAR KAHVESİ

F. Kağan Gürkaynak & Ağan Şimşek

Herkese en içten selamlar. Bugün neşeli bir gün, sonunda Matematik dersini geçtim, herkese kahveler benden. Bu arada köşemiz birkaç amatör saldırıya uğradı. Her nedense saldırıyı düzenleyen arkadaşlar, çok fazla shoot'em diagonal left down oynamışlar. Ne yani, koskoca Amiga'nın pilotları, çiçekli donlu 'Despot' beyefendinin attığı bir RPG'yle mi yok olacak? Olmayacak tabii. Neyse pilot ahileriniz sizleri affetti. Ama o çocuğa dikkat edin etrafa zarar verebilir.

Evet özel konulan bir tarafa bırakalım ve işimizle ilgilenelim. Nedendir anlamıyorum, ancak oyunlar çifter çifter çıkmaya başladı. İşte araba yarışı meraklılarına iki güzel ve tavsiye edilir oyun: 4D Sports Driving ve Formula l. 4D Sports Driving son derece meşhur araba yarışı programcılarından geliyor ve piyasada mevcut olan oyunlar oldukça iyi izlenerek gerçekleştirilmiş bir yapım. Müziğini saymazsanız, çok nitelikli bir yapım. Oyun Hard Drivin, Test Drive ve Indianapolis oyunlarından esinlenmiş ve Grandprix Circuit ile Grandprix Cycles ile The Duel'den tanıdığımız abilerimizce yazılmış. Değişik özelliklere sahip arabaların bulunması, gerçeğe uygun iç detaylar, değişik kabiliyetlere sahip rakipler ve çok detaylı bir replay menüsü ile pist editörü bu oyunu araba yarışları arasında saygın bir yere oturtuyor. Sizi bilmem, ama benim Harddisk milletin hayatta bitiremeyeceğimi iddia ettiği pistlerle doldu taştı.

Formula-1, dumanı üstünde taze ve Microprose'un klasik sunuş tekniğine uygun olarak hazırlanmış. 4 disket olmasını bir yana bırakalım, üzerinde çok uğraşılmış ve emek verilmiş bir program. Ancak tüm bunlara rağmen hala Indianapolis'i geçebilecek akıcılıkta değil. Özellikle pistlerinin gerçeğe uygunluğu hayretler uyandırıcı. Oyun hızı oldukça yüksek. Üstelik hızlı bir oyun için grafik detayından ödün vermek zorunda kalmadan. Microprose'un bu tür oyunlarda kullandığı en güzel özellik, yarışçı olarak bir kariyerinizin olması.

Yeni çıkan Vroomm, pek simülasyonla alakası olmayan basit bir araba yarışı. Buna rağmen eğlenceli olması ve modemle (Dolayısı ile Null-Modemle) oynanabilirliği ve hızlı olması ile arşivinizde Sulanabilecek bir oyuncuk.

Havada ise henüz yeni birşeyler yok gibi. Air Combat, PC'ler için piyasaya çıkmış. Anlatılanlara bakılırsa, oyunda 17 değişik uçak detaylı olarak modelleniyor. Birçok görev var ve görevler II Dünya Savaşı, Kore savaşı ve Vietnam savaşı üzerinde. Her ne kadar oyunda 17 uçak varsa da, oyuncu olarak bunlardan bir kısmı kullanılabiliyormuş. Kullanılamayan uçaklar arasında Me-262, Me-163, Bf-110, B-17 ve B-52 gibi ilginç uçaklar var. Kullanılabilenler tarafında ise Mig 21, Phantom, P-51 ve Fw-190 bulunuyor. Kokpitlerin hepsi orjinallerine sadık kalarak yapılmış. Tüm oyunun en güzel tarafı ise, kendi görevlerinizi yaratmanızı sağlayan editör. Burada hayalgücü büyük rol oynayacağa benzer; zira değişik zamanların uçaklarını aynı senaryoya koyabiliyorsunuz. Kısaca Phantomlarla Me-109'lara karşı savaşılabiliyor. Bu tür karşılaşmaları kimin kazanabileceğini oyun geldikten sonra uzun uzun tartışırız.

İstanbul'da yazan okurumuz Ali Duyar, köşemize gelen 2. mektubu gönderen kahraman arkadaşımız (Ali, borcum ne kadar?). Daha çok Damocles ile ilgili olan sorularından birçoğu benim üstümde. Bu oyunda arkadaşımız oldukça ilerlemiş. Ancak oyunun en güzel yanı, oyunda bulunan her nesnenin veya aracın mutlaka kullanmasının gerekmemesi. Bu da maceracımızın ipucu ararken birçok yöne sapmasına sebep veriyor (Diğer sorularını ilgili arkadaşlara iletirim).

İşte tam bu aşamada dergiye yazılarımı teslim etmeye gittim. Sonunda sizlerden gelen mektuplar, mektuplar ve mektuplar. Bayağı duygulandım. Sağolun varolun.

işte İstanbul'dan MUSTAFA MORGİL: Amiga'da Çalışan F-16 Combat Pilot soruyor. Bu oldukça karışık bir konu. Amiga'lar, sadece hafızası ve Kickstart adı verilen ROM versiyonu (1.2 ve 1.3) ile birbirlerinden ayrılmıyorlar. Piyasada birçok değişik Amiga var. Değişiklikleri ise daha çok iç yapılarındaki düzen farkından ileri geliyor, işte bu yüzden F-16 Combat Pilot bazı bilgisayarlarda çalışmıyor. Orjinallerinde bile bu tür sorunların olduğunu duydum. Eğer çalışmıyorsa çalışmıyor; yapabilecek birşey yok. Biz bilgisayarları F-16 Combat çalışıyor, çalışmıyor diye ayırıyoruz. Bu durumda bir arkadaşınızda oynamaktan başka çareniz yok. Mektupta bahsettiğiniz diğer olay da bunun bir sonucu olsa gerek. Ancak bu tür sorunlar çok az yerde çıkıyor ve bilgisayarınıza bozuk demenize gerek yok. Yazışma adresimiz:

AMIGA DÜNYASI DERGİSİ
PİLOTLAR KAHVESİ
KUŞDİLİ CADDESİ DOKUZLAR APT.
22/1 KADIKÖY/ İSTANBUL

İkinci bir mektup Y.ÖZGÜR DOĞRU'dan geliyor: Modemle oynanabilecek hava simülasyonlarından bildiklerimiz: Falcon, F-16 Combat Pilot, Knights of the Sky, Blue Max, Flight of The Intruder

Özellikle Combat Pilot tavsiye edebilirim. Özgür bize Battle of Britain'e ilişkin bir cheat'de göndermiş. Pilot dosyalarında (58 byte) 5 ve 6. byte'lan FF yapınca, pilotun puanı 65535 oluyor. F-15'e gelince. Maalesef o oyunda öyle saçmalıkların olması normal. Çok ciddiye alınacak bir simülasyon değil, daha çok simülasyon bilmeyen insanları bu oyun türüne tanıştırabilecek bir oyun. Secret Weapons Of The Luftwaffe hala bekleniyor. Özgür Doğru'ya teşekkürler ediyoruz.

Samsun'dan yazan AKIN SAYLIK, çok büyük asillik yaptı, düşmanlarımıza karşı tam teşekküllü bir F-4 Phantom II gönderdi. Bu hediyesini büyük takdir ve sevinçle karşıladık. Hainlere karşı bir AKIN filosu oluşturduk ve uçağı bu filoya dahil ettik. Akın kardeşimiz hava savaşlarında havadan havaya füzelerden kurtulmak için bazı öneriler istemiş (F-16 Combat Pilot). Füzelerden kurtulmak için füzenin size doğru gelmesini engellemeniz lazım. Bunu yapabilmek için birkaç yöntem var. Herşeyden önemlisi, size gelen silahın cinsini tahmin etmeniz gerekiyor. Temel iki cins silah vardır. Bunlardan birincisi orta-uzun menzilli olup Radar güdümlü gelir (Spanow). Bu silahın atılmasını zorlaştırmak için, radar kanştırıcı cihazlar (ECM) kullanılabilir. Ne var ki ECM kullanırsanız, uçağınızın yeri de belli olacaktır (Nişan alınmasını zorlaştırmak için, birisini kuvvetli ışıkla aydınlatmaya benziyor. Nişan alan adam göremez; ama herkes orada bir düşman olduğunu bilir). Füze atıldıktan sonra ise CHAFF adı verilen nesneleri kullanarak uçağınıza benzer bir radar görüntüsü yaratabilirsiniz. Bu mekanizmanın çalışması için Chaff'i attığınız yerden ayrılmanız gerekir. Kısaca Chaff atarak iki hedef oluşturursunuz ve siz kendinizi yeni oluşturduğunuz suni hedeften ayırırsınız. Isı güdümlü füzelerde de (Sidewinder) yüksek ısı kaynağı veren FLARE isimli paketler kullanılır. Bu kadar basit değil. Herşeyden önce füze aldanabilecek kadar yakın olmalıdır. İkinci olarak da, kendinizi füzenin geliş doğrultusundan mümkün olduğu kadar ayırmalısınız (Bu işlem her oyunda bu kadar aynntılı değil). Şimşek'in yöntemi.

Artık savaş endüstrisi ilginç boyutlar kazanmaya başladı. Avrupa'lıların planladıkları Avrupa avcısı, Eurofighter projesi büyük sıkıntılar içinde. Özellikle Doğu Almanya'dan, Alman hava kuvvetlerine transfer olan 24 adet Mig-29'dan sonra, politikacılar yeni bir uçak geliştirmek yerine, Ruslardan bu uçağı satın almanın çok daha ucuza geleceğini ve bakımlarının da çok daha kolay yapılabileceğini iddia ediyorlar. Yeni simülasyon yazarları artık klasik Amerikan-Sovyet silahlan karşılaşmalarından daha yaratıcı şeyler bulmak zorunda kalacak.

Bu sorun sadece oyun yazarlarının değil, profesyonel silah sistemleri yapanları da rahatsız ediyor. 1982 Falkland savaşında bir İngiliz Destroyerinin savunma sistemleri Arjantin Mirage'larından atılan Exocet'i tespit etmiş, ancak füzeyi engelleyebilecek kabiliyette olmasına rağmen, gemi bilgisayarı bir Fransız füzesinin bir İngiliz gemisine saldırmasını kabul edemediğinden savunma sistemlerinin çalışmasını engelleyerek geminin ağır yara almasına sebebiyet vermişti.

Tarih, her zaman ilginç oyunlarla doludur. Örneğin Midway savaşından önce Amerikalıların 2, Japonların ise 4 uçak gemisi vardı. (Bölgede) Ancak Amerikalılar çok ağır yara alan Yorktown gemisini üç gün içinde yüzer hale getirdiler. Böylece Amerikalılar Japonların bildiğinden bir fazla gemiye sahip oldu. Savaş sırasında Japon uçakları Yorktown'a esaslı bir saldırıda bulundu. Gemi neredeyse batıyordu. Uçak taşıyamamasına rağmen yangın söndürüldü ve gemi yüzmeye devam etti. Japonlar, bu gemiye bir kere daha saldırdılar. Artık Yorktown terkedildi. Ancak Enkaz batmadı, yangın söndü ve yedekte çekilerek Amerika'ya götürülürken (Hurdanın hurdası artık) bir Japorl denizaltısınca batırıldı. Japonlar iki gün içinde 3 adet uçak gemisi batırdıklarından emindiler, oysa hep aynı gemiyi batırmışlardı. Büyük tesadüfler sonucu, aynı 2 gün içinde Japonlar dört uçak gemisi kaybettiler.

Evet bu aylık bu kadarcık. Hepinize iyi avlar, başarılı yarışlar.

ABANDONED PLACES

GÖKMEN BAYIN

İnsanı insan yapan şey, onun düşünme yeteneğidir. Bu yeteneği sayesindedir ki, yaratıldığı günden bu yana merak edip durmuştur. Neden ve nasıl diye başlayan sorular kafasını hep kurcalamıştır. Birçok sıkıntılı olaylara boyun eğme pahasına bu sorularının cevaplarını bulmuştur. Ama bu, pek de kolay olmamıştır. Çünkü herşeyden önce öğrenmek, öğrenmek için de araştırma yapmak gerekir. Peki nedir insandaki bu araştırma merakı? Binlerce yıllık bir platin kemeri gün ışığına çıkarıp insanlara

göstermek ne işe yarayabilir? Bu olayı düşünmeye başladığınız ilk birkaç dakikada bu olgu belki anlamsız gelebilir. Ama bir parça kafa yorunca bir araştırma sonucu bulunan Adan Z'ye herşeyin bilinç altındaki bir egoyu tatmin ettiği bulunabilir. Bir arkeolog yaptığı kazılarla tarih öncesini araştırması onun mesleğini icra etmenin dışında (Henrick Shilleman'ın Truva'yı buluşu gibi) bir anlamda araştırma egosunu tatmin etmesi değil midir? Kaçımız böyle ya da buna benzer bir araştırma yapabiliyoruz? Genelde, mecbur kaldığımız zaman yaptığımız sayfa karıştırmaları bile sıkıcı olur. Ama belki de içimizdeki bu egoyu tatmin edebilmek için başka yollara doğru eğilim gösterdiğimizi hiç birimiz fark etmeyiz. Olayı yavaş yavaş ne yöne doğru çektiğimi pekala anlıyorsunuz. Heimdall, yayımlandığından bu yana bizden en fazla istenen oyun haline geldi. Bunun dışında Eye Of The Beholder bütün zamanların en sevilen oyunlarından biriydi. Çoğu F.R.P tarzı oyuna bakıyoruz, bir çoğunda benzer temalar... Hepsinde birşeyler araştırıyoruz, hepsinde bulduğumuz bir takım şeyleri değerlendirmeye çalışıyoruz. İşte içimizdeki bu araştırma isteğini, bir anlamda oyunlarda arıyoruz. Bu tür oyunları bir liste yapsam herhalde bu sayfanın tümü dolar. Ama bunlardan biri var ki, o dönemde beni bir hayli etkilemişti. O zamana kadar böylesine ilginç konulu bir oyunu oynamamıştım. Bu oyun demin bahsettiğim Eye of the Beholder'dan başkası değil. Oyunun konusu, üstünden aylar geçmesine rağmen hala aklımdadır. Oynanışındaki güzelliğin zorluklarla süslenmesi, oyunu bilen arkadaşların hatırlarındadır. Oyunda şeytanlara karşı verilen mücadele hepimizin soluğunu kesmişti. İlersi görülmeyen yerlerde araştırma yapmak çok ilginçti. Karşınıza her an bir yaratık çıkabiliyordu. Bunları öldürebilmenin yollarının da değişik oluşu, işi daha da entresan yapıyordu. O oyunu açıklamamın üzerinden aylar geçti. Sürekli bir koşuşturma içinde olduğumuzdan, açıkladığım ve üzerinden uzun zaman geçen oyunlardan pek azı aklımda kalır. İşte Eye Of The Beholder da bunlardan biriydi. Birazdan bahsedeceğim oyun buna o kadar çok benziyor ki, gördüğümde bir hayli şaşırdım. Oynanışından geçen konuya kadar pek çok şeyde bu benzerlik göze çarpıyor. Yeri gelmişken hemen şunu belirtmem gerekiyor: Oyun henüz çok yeni olduğundan oyun hakkında genel bir persfektif çizmeye çalışacağım. Yani bu yazı tam çözüm değil; ama oyundan sizi haberdar etmemek de olmazdı doğrusu. Eğer bu oyunu oynar ve çeşitli tips/trick'ler bulursanız bize mutlaka gönderin. Şimdi ana çizgileriyle oyunumuza giriş yapalım...

Art Game tarafından üretilen oyun için, herşeyden önce beş tane disket gerekiyor. Oyunu yüklemeye başladıktan hemen sonra önünüze içinde beş seçeneğin yer aldığı bir pencere geliyor. Bunlar sırasıyla:

START A NEW GAME: Oyuna en baş tan başlamayı sağlar.

CONTINUE OLD GAME: Önceden kay dedilen oyunlar için kalınan yerden başlamaya yarar.

FORMAT SAVE DISK: Save Disk' yap mak istediğiniz disketi formatlamaya yarar.

SEE INTRO: Oyunun introsunu ekrana getirir.

Bu tip oyunların introlarındaki farklılıkları hepiniz bilirsiniz. Anlatılanlar, Ortaçağda geçen efsanevi olaylardır. Rakipler, ya bilinmeyen güçler ya da kötü ve zalim bir kral... Abandoned Places'in introsunun da hemen başında, yaşlı bir adam yine böyle bir olay nakledecek ve seyahatimizin çok eski zamanlara dayandığını, kahramanların yanına gideceğimizi söyleyecek. Şeytanla çarpışmak için yeni bir neden vardır artık. Konsül'ün casusları, karalar boyu seyahat ederek cennetin ışıklı tapınağını bulacaklar. Çok fazla güç harcanmıştır ve ancak dört kahraman buradan sağ olarak geri dönebilmiştir. Bu laneti, sadece onlar durdurabilirler. Kimse olayın sonunu bilemez. Bize artık tek bir şey yardım edecektir; ŞANS...

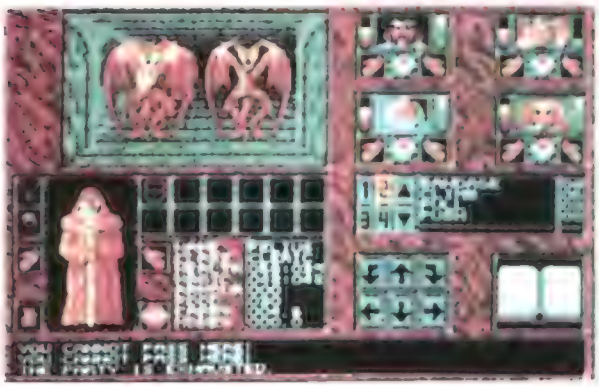
İntro esnasında olaylar güzel bir kompozisyon şeklinde anlatılmış. Buna uygun bir müziğin de kullanılmış olması beni ister istemez buradaki olaylardan birkaç cümle ile söz etmem zorluyor.

İlk olarak üç atlı ay ışığının aydınlattığı bir gecede gizemli yollardan geçerek esrarengiz bir şatoya ulaşırlar. Kötülüğün esrarlı gücü, şatonun her tarafındadır. Sadece üç kişi: Bir rahip, bir savaşçı ve bir cellat... Gemiyle karlar altındaki şatoya hareket etmek için yemyeşil bir alandan geçerler. Artık zamanı gelmiştir. O kutsal ışığın altında insan suretleri yaratılmaya başlamıştır.

Buradaki olayların nasıl cereyan ettiğini ancak gördüğünüzde anlayabilirsiniz. Heimdall ve Eye Of The Beholder'daki gibi, bu oyunda da ilk olarak kahramanlarımızı seçeceğiz. Ekrana 12 tane karakter gelecektir. Bunlardan istediklerinizi karelere kliklemek yoluyla seçin. İki savaşçı, bir rahip ve bir büyücü aldıktan sonra, sağ alttaki ufak kareye klikleyin. Böylece oyuna başlamış olacaksınız. Oyunu oynarken etrafınızı bir pencereden göreceksiniz. Ekra-

nın ortasında bulunan oklarla istediğiniz yöne gidebilirsiniz. Bu iş zor gelirse, aynı olayı pencerenizin istediğiniz yerine klikleyerek de gerçekleştirebilirsiniz. Hareket etmeye başladığınızda, ilk olarak karşınıza ağızlarından alevler fışkırtarak size zarar vermeye çalışan kırmızı yaratıklar çıkacak. Bunlardan iki tanesi aynı anda saldırdığında zor durumlara düşebiliyorsunuz. Sizin yapmanız gereken ilk şey, etraftan taş toplamak. Bu taşları aldıkça ekranın sol altındaki karelere yerleştirmeye başlayın. Ne kadar çok toplarsanız sizin için o kadar iyi. Ekranın hemen altında ne tür taş aldığınız size yazıyla bildirilecek. Bunlardan Large Rock diğerlerine oranla daha büyük olduğundan, size daha fazla yarar sağlayacak. Rakibinizle karşı karşıya kaldığınızda, onlara taş atmaya başlayın. Peşpeşe atacağınız taşlarla bunları yok edebilirsiniz. Attığınız taşları geri almak yoluyla tekrar kullanmanız da mümkün. Saldıran yaratık tek olduğunda pek sorun yok. Ama, demin de belirttiğim gibi, sorun iki tanesinin aynı anda saldırmasıyla başlıyor. Bunlardan bazıları öldüğünde sizin için çok önemli şeyler bırakıyorlar. Bunlardan biri de anahtarlar. Bu anahtarlar sayesinde, şatonun diğer bölümlerine gidebiliyorsunuz. Bunun için ilk önce kapıyı bulmanız gerekiyor. Anahtarınızın o kapıya uygun olması gerekliliğini de hemen belirtelim. Anahtarı yerine koyduğunuzda kapı açılacak ve aşağı doğru bir merdiven inecektir. Alt katlarda yine benzer rakiplerle mücadele vereceksiniz. Ayrıca yollarda altın, kılıç, sopa, ve meşale gibi şeyler bulacaksınız. Bunlardan özellikle meşale (touch) çok önemli. Birazdan onu açıklayacağım. Birkaç kat aşağı indiğinizde, alevlerle çevrili bir yere geleceksiniz. Buradaki rakiplerin görünümleri gerçekten çok korkunç. Üzerinize, ellerinden çıkan ateş toplarıyla saldıracaklar. Bunları da aynı yöntemle, biraz daha fazla uğraşa-'ak yok edebilirsiniz. Birkaç kat daha aşağıya inerek-mahzene geldiğinizde, ister istemez bir ürperti duyacaksınız. Çünkü gra■ıklerdeki başarı, adeta sizi oturduğunuz /erden alıp o mahzene götürüyor ve sizi tarifi imkansız bir hava içine sokuyor. Bu-'ası, sizin de farkına varacağınız gibi oldukça karanlık.- O yüzden ilk önce ortamı aydınlatmamız gerekiyor. Bunun için, ekranın hemen sağ ortasında bulunan menüden LIGHÜı seçmeniz gerekiyor. Bunu

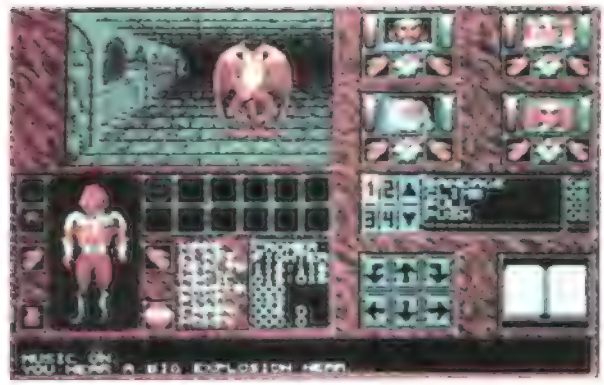
yaptığınızda, ortamın hemen aydınlandığını göreceksiniz. Tabii ki bunun için daha önce meşale almış olmanız gerekecek. Bu meşaleler, belli bir süre yandıktan sonra kendiliğinden sönerler. Diğerlerini kullanmak suretiyle ortamı devamlı aydınlık tutmaya çalışın. Söz sağdaki yazılardan açılmışken keşfettiğim bazı özellikleri hemen belirtmek isterim. Oyuna başladığınız an rakipleriniz sizi kötü bir yerde sıkıştırırsa, TERROR büyüsünü kullanabilirsiniz. Böyle bir anda, sizi çevreleyen rakipleriniz şiddetle oradan uzaklaşacaklardır. SPIDER WEO yardımıyla, hemen önünüze bir örümcek ağı örebilirsiniz. Bu anlattıklarımın tümü büyü niteliğindedir. Bu örümcek ağını iyi kullanırsanız, rakiplerinizden kolayca sıyrılabilirsiniz. MINOR CURE büyüsü, azalan enerjinizi takviye etmeye yarar. O anda ekrana çıkan eli hangi karakterin resmi üzerine kliklerseniz, o karakterin enerjisinde belli bir artış sağlanır. Bunun yanında, diğer menüdeki seçenekler de oyun boyunca sizin emrinizde. Ekranda o an mücadele verdiğiniz kahramanın resmini ve sağ tarafta hakkındaki bir takım bilgileri bulabilirsiniz. Bu bilgiler, kahramanın adı, sağlığı, taşıdığı yük miktarı, sınıfı gibi bilgilerdir.



Mahzendeki olaylar, eminim çok ilginizi çekecek. Buradaki rakipleriniz, diğer katlardakilerden farklı olarak, iskeletler. Bu iskeletleri de aynen diğerleri gibi yok edebilirsiniz. Bazı kapıların önüne geldiğinizde anahtarlarınızı kullanmalısınız. İçeriye girdiğinizde, duvarları çok dikkatli bir şekilde inceleyin. Farklı gördüğünüz bir yer olursa, hemen orayı klikleyin. Her an gizli bir geçite rastlayabilirsiniz. Uzunca bir yol katettikten sonra, bir su birikintisine rastlayacaksınız. Eminim oradan geçmenin bir yolu vardır. Ne var ki, bütün çabalarıma rağmen bunu başaramadım. Suyun içine girdiğinizde, bütün adamlarınız güç kaybına uğruyorlar. Güç miktarını karakter resimlerinin üzerinde gösterilen sayılardan öğrenebiliyorsunuz. Resimler yavaş yavaş değişmeye başladığında, o karakterin sonu geliyor demektir. Öldüğünüzde, altta bir yazı o karakterin ölümünü bildirir. Oyunu, efekt yardımıyla oynamanızı tavsiye ederim.Çünkü bu yolla arkadan aldığınız bir saldırıyı kolaylıkla anlayabilirsiniz. Çıkan bir sinyal sesi, sizi bu konuda uyaracaktır. Müzikle oynuyorsanız, bu sesi almanıza imkan yok. Dolayısıyla rakibinizi görmeden boyun eğmek zorunda kalabilirsiniz. Bu değişimi hemen ortadaki ufak kareden gerçekleştirebilirsiniz. Özellikle mahzende, kaybolma tehlikesiyle karşı karşıya kalabiliyorsunuz. Bunu önlemek için, aldığınız taşları geçtiğiniz yerlere koymak büyük yarar sağlar. Aksi halde yukarıya çıkmak istediğinizde, çok fazla uğraşmak zorunda kalabilirsiniz.

Abandoned Places, ülkemize gelen en son ve en yeni oyunlardan bir tanesi. Araştırmaya dayalı bir oyun olduğundan, her oynayışta insanın yeni bir şeyler keşfetmesi mümkün oluyor. Özellikle grafiklerdeki başarı, söz edilmeye değer niteliklere sahip. Bütün bunların gerek efekt ve gerekse müzikle başarılı bir şekilde desteklenmiş olması, oyunun kalitesini bir hayli yükseltmiş. Eğer Eye Of The Beholder'ı beğenerek oynadıysanız, bu oyunu çok seveceksiniz.

Son birkaç cümlemi de fuar hakkında kullanmak istiyorum. Dergimizin standında bulunduğum sürece yaşadığım bir olay gerçekten mutluluk vericiydi. 7'den 70'e her yaştan okurun dergimize gösterdiği yoğun ilgi ve alaka, gerçekten görülmeye değer bir olaydı. Bu olay Bilgisayar'ın artık biliçli bir şekilde kullanmaya başlanmasının ve sizlerden aldığımız destekle gösterdiğimiz başarının en güzel örneğiydi. Bizler de böylesine süper bir derginin elemanları olmaktan fuar boyunca her zamankinden fazla mutluluk duyduk. Sizinle birlikte her zaman bir adım daha ileriye gideceğimize inancımız sonsuz. Bizi izlemeye devam edin...



ART GAME/5 DİSKET/1 MB

Celtic Legends

Murat ŞENYÜZ

Efsanelere inanır mısınız bilmem ama hepinizin her zaman ilgisini çektiğine eminim. O gizemli anlatımlar, kural dışı ve akıl almaz olaylar, yaşantılar ve mistik yapıdaki ortamlar kimin ilgisini çekmez ki. Amiga'da da böyle ilgi çeken oyunlar yavaş yavaş piyasaya çıkmaya başladı. **Celtic Legends** da bunlardan biri. Ve işte oyunumuzun efsanesi...

Celtika; efsanelerde^ büyük ve kutsal şehir. Bu muhteşem şehirde herşey mükemmel olduğu gibi yaşam da oldukça mükemmeldi. Herşey büyük bir uyum içinde sürüp gidiyordu. Ta ki **SOGROM** adlı şeytan büyücü ve ordusu ortaya çıkıncaya kadar. Sogrom, Celtika'yı ele geçirmek ve tüm ülkeye hükmetmek için istilalara başladı ve işte o zaman tüm uyum bozuldu. Korkunç bir büyü gücüne sahip olan

Sogrom'u durdurmaya kimsenin gücü yetmiyordu. Ordusunu alt ederlerse bu kez karşılarına şeytani Sogrom'un bizzat kendisi çıkıyordu ve hepsini yok ediyordu. Artık kimse karşı koyamaz olmuştu ama halk içten, içten Sogrom'u alt etmeye çalışıyordu. Ve günün birinde **Eskel** adlı bir büyücü, uzun çalışmalardan sonra Sogrom'un büyü gücüne eş bir kudrete sahip oldu. Tabii bu kudret, ona inananların yarattığı bir orduyu da beraberinde getirdi. Eskel'e inananlar ve Sogrom'u yok etmek isteyenler Eskel'in arkasında yer aldılar. Sonuçta bu büyük ordu, şeytani adam Sogrom için büyük bir tehlike olmuştu. Artık onun kurallarını yıkıp onu yok edecek biri vardı ve Celtika'nın geleceği ona bağlıydı. Eskel ve ordusunu büyük bir savaş bekliyordu. Bu savaş uzun, zorlu ve oldukça kanlı olacaktı ve bunu her iki taraf da biliyordu. Eskel, güneşli bir günün sabahında ufku seyrederken Sog-rom'u ve ordusunu düşünüyor ve arkasında emirlerini bekleyen orduya bakıyordu. Artık savaş kaçınılmazdı ve başladı.

İşte efsanemiz bu. Tamamen bu efsaneye bağlı kalarak gelişen oyunumuz tipik bir arcade-adventure. Celtic Legends yüklenir yüklenmez karşınıza bir menü çıkıyor. Bu menüyü anlatmaya başlayarak efsanelerden gerçeğe dönelim ve açıklamamıza başlayalım. Karşınıza çıkan menüde şu seçenekler bulunuyor.

SAVE/LOAD: Artık klasikleşen bu seçeneği fazla açıklamıyorum. Kayıt ve yükleme işlemi için.

NEW GAME: Yeni bir oyuna başlamak için kullandığınız seçenek. Oyunu yeni yüklediğinizde buraya kliklemenize gerek yok. Ancak oyun içinde bu menüye geçtiniz ve oynadığınız oyunu bitirip yeni bir oyuna başlamak istiyorsunuz, o zaman new game'i seçmelisiniz.

1 PLAYER: Bilgisayara karşı mücadele etmenizi sağlar.

2 PLAYER: Her iki oyuncuyu da bilgisa yarın kontrolünden alır ve kendi kontrolünüze geçirirsiniz. Yani oyunu iki kişilik yaparsınız. Böylece Eskel ve Sogrom'u iki ayrı oyuncu yönetebilir.

SAVAGES: Vahşiler anlamına gelen bu seçenekle her adada bulunan yerlileri oyuna dahil edebilir veya onları devre dışı bırakabilirsiniz Kısacası oyuna sizin hükmedemeyeceğiniz bir üçüncü oyuncu katmış olursunuz.

START: Tüm ayarlamaları yaptıktan sonra, oyunu yani bu büyük savaşı başlatacağınız seçenek.

Oyunda amacınız efsaneye uygun olarak Sogrom'u yenmek. Ancak bu, tek kişi oynarken geçerli. İki kişilik oyunda herbir oyuncu ayrı bir karakteri yöneteceğinden bu kez amaç diğer oyuncuyu yok etmek oluyor. Yani eğer Sogrom'u yönetiyorsanız amacınız tabii ki Esken yok etmek olacaktır. Bu arada Savages seçeneğini açtıysanız rakibinizin yanısıra bir de vahşileri yok etmeniz gerekecek. Sonuç olarak amacınız tek olmak ve Celtika'yı eski günlerine kavuşturmak. Bunu nasıl yapacaksınız? İşte işin bu kısmı biraz zor. Oyunda 12 ada var. Herbir adadaki düşman askerlerini ve Sogrom'u (veya rakibinizi) yok ederseniz Celtika'yı kurtarıyorsunuz. Ana menüden **'Start'** seçeneğini klikledığinizde karşınıza bu 12 adayı gösteren bir harita çıkacaktır. İlk olarak bu haritadan, oynamak istediğiniz adayı klikleyerek amacınıza ulaşmaya doğru bir adım atabilirsiniz. Eğer bir süre bekler ve hiçbir işlem yapmazsanız bilgisayar her iki oyuncunun yönetimini alarak kendi kendine size bir demo sunacaktır. Haritanın üst kısmındaki adalar buzullarla kaplı. Alt kısımlara inildikçe sıcaklık artıyor, dolayısıyla ortam yeşeriyor ve yaşamak daha kolaylaşıyor. Ayrıca herbir adadaki güç dengesi de farklı. Yani kimisinde Eskel'in yanısıra 8 farklı karakter varsa kimisinde de 13 farklı karakter mevcut. Bu 12 ada ve güç dengeleri şu şekilde. (**Afler** Eskel'in tarafını, /Clerse Sogrom'un tarafını temsil etmektedir. Harfin yanındaki sayı ise o adadaki ordu numarasıdır.)

1.FJOR
M1:2 Magicien, 1 Cyclope, 4 Soldat, 1 Lord
M2: Eskel
M3: 2 Magicien, 1 Cyclope, 5 Lord
M4: 8 Cyclope
K1: 2 Sorcier, 2 Orque, 4 troll
K2: 8 Troll
K3: Sogrom
K4: 2 Sorcier, 5 Orque, 1 Troll

2.SCOLPUS
M1: Eskel, 1 Magicien, 6 Soldat
K1: 5 Gobelin, 2 Sorcier
K2: Sogrom, 1 Gobelin

3.0NURP
M1: Eskel, 2 Ange, 4 Lord
M2: 2 Magicien, 3 Lord
M3:1 Magicien
M4:1 Ange, 2 Cyclope
K1: Sogrom, 2 Skelett, 4 Orque
K2: 2 Magicien, 4 Orque
K3: 2 Magicien
K4: 1 Skelett, 2 Troll

4.AVALON:
M1: Eskel
M2:1 Magicien
K1: Sogrom
K2: 1 Sorcier

5. RA
M1: Eskel
K1: Sogrom

6. EJRES
M1: Eskel
M2: 1 Ange, 2 Magicien, 2 Lord, 2 Soldat
K1: Sogrom
K2: 1 Skelett, 2 Sorcier, 2 Orque, 2 Gobelin

7.KELT
M1: 2 Magicien, 3 Lord
M2: 1 Magicien, 2 Lord
M3: Eskel
K1: Sogrom
K2: 1 Sorcier, 2 Orque
K3: 2 Sorcier, 3 Orque

8.IRIS
M1: Eskel, 4 Ange
M2: 2 Hydre, 4 Ange
K1: 2 Dragon, 4 Skelett
K2: Sogrom, 4 Skelett

9. HADES
M1: Eskel
K1: Sogrom

10.CLEA

M1: Eskel
M2: 1 Archange
K1: Sogrom, 1 Sorcier
K2:1 Demon

11. WELD A
M1:Eskel, 7 Lord,
M2: 2 Magicien, 6 Lord
M3:1 Magicien, 3 Lord, 4 Soldat
M4:1 Magicien, 7 Soldat
K1: Sogrom, 7 Orque
K2: 2 Sorcier, 6 Orque
K3: 2 Sorcier, 3 Orque, 3 Gobelin
K4:1 Sorcier, 3 Orque, 4 Gobelin

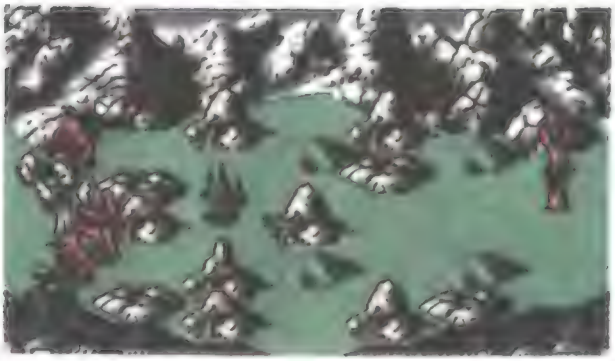
12. YS
M1:1 Ange, 2 Cyclope, 4 Lord
M2:1 Ange, 1 Cyclope, 4 Lord
M3: Eskel
M4:1 Ange, 2 Hydre
M5:1 Magicien, 3 Lord, 2 Cyclope
K1: 2 Skelett, 1 Troll, 4 Orque
K2:1 Skelett, 2 Dragon
K3: Sogrom
K4: 2 Sorcier, 4 Orque
K5:1 Skelett, 4 Orque

Artık herbir adadaki asker sayısını başka bir deyişle ordu durumunu bidiğinize göre işiniz oldukça kolaylaşacak. Bu bilgiler ışığında gözünüze kestirdiğiniz adayı klikledığinizde, karşınıza farklı bir ekran çıkacaktır. Bu ekranda sol üst köşede adanın bir haritasını, sağ üst köşedeyse yakınlaştırılmış haritasını görebilirsiniz. Sol üstteki haritanın hemen altında küçük bir bayrak bulunuyor. Bu bayrak yardımıyla adamlarınızın yerlerini kolayca görebilirsiniz. Bayrağa bir kez klikledığinizde adamlarınızın (ve tabii düşmanınızın adamlarının da) bulunduğu yeri görebilirsiniz. Harita üzerindeki beyaz dikdörtgenler kaleleri temsil etmektedir. Eğer bayrağa yine kliklerseniz haritada sadece kaleleri görmeniz mümkün. Sol alttaki 2 şekil, melek ve şeytanı temsil ediyor. Melekler (mavi renkte olanlar) Eskel'i, şeytan (kırmızı olan) ise Sogrom'u belirtiyor. Hamle hakkı kimdeyse onun temsili resmi sürekli yanıp sönecektir. Yanıp sönen resmin arasındaki puan ise o oyuncunun büyü kredisini veya başka bir deyişle büyü gücünü göstermektedir. Yazımın başında da belirttiğim gibi her iki taraf da oldukça iyi birer büyücü ama büyülerinin de bir sınırı var. Bu sınır ise puanları. Ancak bu puanlama sistemi sizi korkutmasın. Çünkü her hamle devredişinizde büyü gücünüze yeni puanlar ekleniyor. Hem de hatrı sayılır puanlar işleniyor. Büyü gücü artışı her iki taraf için de geçerli. Yani her hamle devredişinizde her iki tarafın puanı da artıyor.

Biraz da büyütülmüş harita diye bahsettiğimiz ama oyunun neredeyse tamamının geçtiği bölümden bahsedelim. Bu bölüm haritaya zoom yapılmış bir görüntüyü yansıtıyor. Buradaki kanat çırpan kuş hemen dikkatinizi çekmiştir sanırım. Bu kuş o ekrandaki pointer'ınız yani bir çeşit işaretçiniz. Kuş hangi karedeyse yapacağınız işlemler o kareyi etkileyecektir. Yanı kuşun bulunduğu kareye işlem yapıyorsunuz demektir. Eğer o karede ordunuz varsa ona istediğiniz emri verebilirsiniz. Burada kaleleri, ormanları, denizleri ve diğer yeryüzü şekillerini daha net görebilirsiniz. Bu şekiller sizin için önemli. Çünkü her ordunun belirli bir ilerleme oranı yar. Bu oran yerin şekline göre değişiyor. Örneğin bir ormanı ya da dağlık bir araziyi geçmek için 2 puan harcarken dümdüz bir ovayı geçmek için 1 puan harcıyorsunuz. Yine bu bölümdeki mavi askerler Eskel'in ordularını, kırmızı askerlerse Sogrom'un ordularını belirtmektedir.

Ekranın en sağındaki adam resminin altında gördüğünüz rakam kuşun üzerinde bulunduğu ordunun adam sayısını verir. Bunun hemen altındaki çizme resmi ise yine kuşun bulunduğu karedeki askerlerin yürüme haklarını verir. Yani ilerleme puanları (Hani şu dağlık arazi için başka ovalar için başka olan* değerler) belirtilir. Zoom yapılmış haritanın altındaki şekiller ise oyunun ana ikonları. Şimdi bu ikonlardan bahsetmek istiyorum (Soldan sağa doğru).

1.SORU İŞARETİ: Kuşun üzerinde bulunduğu ordu hakkında bilgi almak için kullanıyorsunuz. Ancak yalnızca kendi ordularınız hakkında bilgi alabilirsiniz. Eğer düşmanınızın ordusuna kliklerseniz bilgisayar otomatikman kuşu sizin ordunuza getirecek ve yeni emirlerinizi bekleyecektir. Kendi ordunuzla ilgili bilgileri alırken karşınıza



adamlarınızın tipleri çıkacaktır. İşte bir önemli nokta daha; adamlarınızın güç durumu ve kimler olduğu. Şimdi kısaca bu konudan bahsedelim. Adamların yanındaki iki rakam en düşük ve en yüksek değerleri belirmektedir.

MAVİ KUVVETLER:
ESKEL: 60-70 dexterity, 40-50 strenght, 7-15 magic level, 42-50 stamina.
MAGICIEN: 70-80 dexterity, 25-30 strenht, 1-15 magic level, 18-30 stamina.
SOLDAT: 30-99 dexterity, 15-99 strenght, 18-20 stamina, büyü gücü yok.
LORD: 40-60 dexterity, 30-40 strenght, 30-30 stamina, büyü gücü yok.
CYCLOPE: 50-60 dexterity, 40-70 strenght, 70-70 stamina, büyü gücü yok.
ANGE: 40-70 dexterity, 70-80 strenght, 4-15 magic level, 54-60 stamina.
HYDRE: 90-99 dexterity, 90-99 strenght, 70-80 stamina, büyü gücü yok.
ARCHANGE: 60-80 dexterity, 80-90 strenght, 5-15 magic level, 80-80 stamina.

KIRMIZI KUVVETLER:
SOGROM: 60-70 dexterity, 40-50 strenght, 7-15 magic level, 50-50 stamina.
SORCIER: 70-80 dexterity, 25-30 strenght, 1-15 magic level, 30-30 stamina.
GOBELIN: 30-99 dexterity, 15-99 strenght, 20-20 stamina, büyü gücü yok.
ORQUE: 40-60 dexterity, 30-40 strenght, 30-30 stamina, büyü gücü yok.
TROLL: 50-60 dexterity, 40-70 strenght, 70-70 stamina, büyü gücü yok.
SKELETT: 40-70 dexterity, 70-80 strenght, 4-15 magic level, 54-60 stamina.
DRAGON: 90-99 dexterity, 90-99 strenght, 80-80 stamina, büyü gücü yok.
DEMON: 60-80 dexterity, 80-90 strenght, 5-15 magic level, 80-80 stamina.

Ayrıca her iki tarafın tüm adamları 0-99 oranında experience puanına sahiptirler. **Dexterity;** ustalık ve becerikliliği, **strenght;** güçlerini, **experience;** tecrübelerini, **magic level;** büyücülük derecelerini ve **stamina;** dayanıklılıklarını belirtir.

2.BÜYÜTEÇ: Sizi savaş alanına götüren ikon. Bu ikon sizi savaş alanına götürüyor ama savaş yaptırmıyor. "Peki savaş alanına niye gi-diyoruz?" diyeceksiniz. Bu bir bakıma savaş hazırlığı yapmanıza fırsat tanıyor. Ordunuzun üzerine gelip bu ikonu klikledığinizde sadece kendi askerlerinizin olduğu bir alana geleceksiniz. Bu alan bulunduğunuz toprak parçasına göre değişmektedir. Bir göl kenarı olabildiği gibi bir dağın eteğinde de savaş yapabilirsiniz. Ancak şimdi savaşın ön hazırlığını yapacaksınız. Yani adamlarınızı savaş konumuna göre alanda istediğiniz yere yerleştireceksiniz. Böylece o kareye yani size saldıracak düşmana karşı hazırlıklı olacaksınız.

Yalnız bu hazırlanma işlemini yaparken size saldıracak orduyu dikkate almanız gerekli. Yoksa tamamen bir facia yaşayabilirsiniz. Adamlarınızı hareket ettirmek gayet basit. Önce hareket ettirmek istediğiniz askerinizin üzerine klikleyin. Pointer'ınız çizme şeklini alacaktır. Şimdi adamınızın gideceği yeri klikleyebilirsiniz. Savaşa hazırlanma aşamasında istediğiniz yere gidebilirsiniz. Ancak savaş konumunda iken yani karşınızda düşman varken bunu yapamazsınız. Her adamın 1 ile 2 kare arasında değişen hareket sınırı vardır. Yani 1 askerinizi en fazla 2 kare hareket ettirebilirsiniz. Savaşa hazırlanmanın en önemli kısmı düşmana yakın yerleşerek ona büyü yapma fırsatı vermeden saldırmaktır. Tabii sizin büyücüleriniz en arka saflarda olmalıdırlar. Yani silahlı askerlerinizi düşmana yakın yere, büyücülerinizi ise arka plana yerleştirirseniz oldukça üstünlük sağlarsınız. Ancak daha önce de dediğim gibi size saldıracak ordunun durumu çok önemli. Bu durumu göze alarak kendinize çeşitli düzenleme pozisyonları ayarlayabilirsiniz. Ayrıca bu ekranda alt kısımdaki birkaç yeni ikon sanırım gözünüze çarpmıştır.

A.Aşağı doğru ok: Savaş alanını terketmeye yarar.

B.Dişliler: Yönetimi bilgisayara devretmek için kullanılır. Örneğin maviler oyunu bilgisayara devrettiklerinde onlara her sıra gelişinde bilgisayar mavilerin yerine savaşacaktır. Taa ki savaş bitinceye kadar. Bu arada yönetimi tekrar bilgisayardan almanın bir yolu yok. Ancak bu durumda kırmızılar yine normal oyununa devam edebilirler. Eğer kırmızılarda yönetimi bilgisayara devrederlerse bu savaş tamamen bilgisayar arasında geçecektir. Eğer savaş bölümünü oynamaktan sıkıldıysanız bu seçeneği klikleyebilirsiniz. Şunu unutmayın; savaş yönetimini bilgisayara devrederseniz bilgisayar yönetimi o savaş bitene kadar size vermeyecektir.

C.Kum Saati: Hızlı yürüme seçeneğini açar ya da kapar. Adamlarınızı başka bir kareye yönelttiğinizde adamınız adım adım ya da bir anda diğer karede belirecektir. İşte bu ikonla hızlı veya yavaş yürümeyi ayarlıyorsunuz. Bir bakıma adamlarınızın animasyonlu yürümelerini düzenliyorsunuz.

D.OK: Oynama sırasını ya da hamle sırasını diğer oyuncuya devretme. Artık ordularınızla ilgili düzenlenecek bir durum kalmadıysa OK'e klikleyip oyun sırasını di-

ğer oyuncuya ya da bilgisayara devredebilirsiniz. Eğer tüm oynama haklarınızı kullanmasanız bu ikona kliklemeden otomatik olarak sıra diğer oyuncuya geçecektir.

Bu ikonlardan başka ekranın sağ ve solunda bazı bilgi kutucukları yer almaktadır. Sağ taraftaki kutular Sogrom ve adamları hakkında, sol taraftaki kûtularsa Eskel ve adamları hakkında bilgi vermektedir. Bu kutular pointer hangi adamın üzerindeyse o karakter hakkında bilgi verir. Yukarıdan aşağıya sırasıyla dexterity, strenght, actions, experience, magic level ve stamina belirtilmektedir. Daha önce gördüklerimizden farklı olarak Actions, o askerin yürüme hakkı sayısını verir.

Burada oyunun oynanışına fonksiyon tuşları da ekleniyor. Yalnız bu savaş alanı ekranı için geçerli olan bu tuşlar şunlar.

F1 (Fast Walk ON/OFF): Askerlerin yer değiştirmelerinin hızlı olup olmamasını ayarlıyorsunuz. Alttaki ikonla aynı işlevi görür.

F2 (Brain Storming): Askerleriniz eğer kendi kalelerindelerse kendilerine en uygun ve en güçlü oldukları yeri seçerler.

F3 (Flash ON/OFF): Eğer ON yaparsanız pointer adamınızın üzerine geldiğinde adamınız bir kez parlayacaktır. Böylece hangi adamı kontrol ettiğinizi rahatça anlayabilirsiniz.

F4 (Body/Case Detection): Bir işlem yapmak için askeri mi yoksa bulunduğu kareyi mi kliklemelisiniz. İşte bu ayarlamayı da F4 ile yapıyorsunuz. Body, askeri kliklemenizi, Case ise bulunduğu kareyi kliklemenizi gerektiriyor.

F5 (Quick Game ON/OFF): Oyunu hızlandırılmış bir şekilde oynayabilirsiniz.

F6 (Fast Savages ON/OFF): Eğer bulunduğunuz adada savages varsa kullandığınız bir seçenek.

F7 (Sound ON/OFF): Fondaki sesleri açıp kapatmanıza yarıyor. Fakat kapatırsanız güzel efektleri kaçırabilirsiniz.

F8 (Fast Magic ON/OFF): Büyüleri hemen yapmanızı sağlayan seçenek.

P (Pause): Oyunu durdurma.

Bu ikonla (büyüteç ikonu) düşmanınıza saldıramazsınız sadece hazırlık yapabilirsiniz demiştim. Peki düşmana nasıl saldıracaksınız? Onun bulunduğu kareye gitmeniz yeterli. Bu durumda her iki ordu da savaş alanında yerlerini alacaktır. Eğer adamlarınızı yerleştirmediyseniz ve 4'den fazla adamınız varsa sadece 4 askeriniz alanda görünecektir. Bunların haricindeki 4 karakter ise bunları hareket ettirdikçe onların yerlerinde belirecektir. Zaten eğer saldıran sizseniz ordunuzu yerleştirmek gibi bir şansınız yok. Bu sadece savunma yapan oyuncuya mahsus bir işlem.

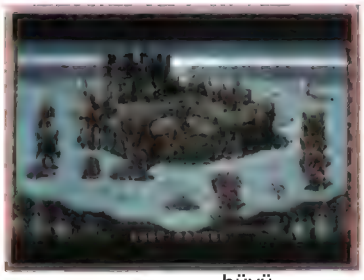
Savaş alanının en önemli olayı büyülerdir. Her iki taraf da kabiliyetleri ve büyü puanları oranında karşı tarafı yok etmek için büyüler yapacaktır. Mavi kuvvetlerde Eskel, Magicien, Ange ve Archange büyü gücüne sahipken kırmızı kuvvetlerde Sogrom, Sorcier, Skelett ve Demon'un büyü gücü vardır. Tabii bunların içinde en güçlü büyücüler Eskel ve Sogrom'dur. Büyü yapabilmek için büyücü karakterin üzerine 2 kez kliklemeniz gerekiyor. Yani pointer çizme şeklini aldıktan sonra bir kez daha adamınızın üzerine kliklemelisiniz. Bu işlemden sonra ekranın üst kısmında büyü menusu açılacaktır. Yapılan her büyünün belli bir puanı ve etkisi vardır. Bu büyüler, etkileri ve puanları ise şunlar.

FIREBALL: En etkili ve kolay yapılan büyü. Rakibinizin üzerine ateş topu göndererek onun yaşam seviyesini düşürüyorsunuz. Magic level'mızm yüksekliğine bağlı olarak etkisi artıyor. 5 puan değerinde bir. büyü.

WEAKNESS: Düşmanınızın dayanıklılığını azaltıp onu kolayca yok etmek istiyorsanız bu büyüyü kullanmalısınız. Dayanıklılığı azaltma büyüsü olan Weakness 5 puan.

CLUMSINESS: Bu büyüyü yaptığınız karakter tamamen beceriksizleşecektir. Bu da 5 puanlık büyülerden biri.

INEXPERIENCE: Karşınızda oldukça tecrübeli bir rakip var ve siz onun bu tecrübesini azaltmak hatta yok etmek istiyorsunuz. O zaman hemen inexperience büyüsünü kullanıp onun tecrübesini azaltmalısınız. 50 puanlık etkili bir büyü.



CONTAGION: Rakibinizin dayanıklılığını azaltmanın bir yolu da onu hasta etmektir. Bu büyüyle rakibinize hastalık bulaştırıyorsunuz. Hem de bulaşıcı bir hastalık. Bu büyüyü yaptığınız karakter yanında kim varsa onu da hasta edecektir. Yalnız dikkat edin onun yanındaki siz de olabilirsiniz. Bu sebepten dolayı bulaşıcı hastalığa yakalanmış karakterlerin yanında bulunmayın. Onların yanından geçebilirsiniz ama sakın sabit kalmayın. Hastalığa yakalanan bir karakterden yukarıya doğru zaman zaman bir kurukafa yükselecektir. Böylece kimin hasta olup kimin olmadığını anlayabilirsiniz. Unutmayın bir kare yanında kim varsa o da hasta olacak ve onun yanındakine de bulaşacaktır. Bu büyüyü mümkün olduğunca uzaktaki karakterlere yapmaya çalışın. Bu büyü size 50 puana mal oluyor.

AMNESIA: İşte oyunun en çılgın büyüsü; hafıza kaybı büyüsü. Bu büyüyü yaptığınız karakter tüm bildiklerini unutacaktır. Eğer bu bir büyücüyse tüm büyüleri hafızasından silinecektir. Eğer Eskel ya da Sogrom'a bu büyüyü yaparsanız sadece en kolay büyü olan Fireball'u yapabilir duruma gelecektir. Bu büyü birkaç el boyuca etkisini sürdürür. Zamanla hafızası yerine gelecektir ama bu arada siz bu fırsatı değerlendirip oyunu kazanmış olabilirsiniz. Yalnız bu etkili ve muhteşem büyünün karşılığı da oldukça yüksek; tam 500 puan değerinde.

VICIOUSNESS: İşte size 40 puanlık kötü amaçlı bir büyü.

TELEPORTATION: Transfer büyüsü. Bu büyü ile kendinizi istediğiniz yere transfer edebilirsiniz. Yani istediğiniz kareye ışınlayabilirsiniz. Eğer bu büyüyü Eskel ya da Sogrom yapıyorsa istediği karakteri istediği yere gönderebilir. Diğer büyücüler sadece kendilerini ışınlayabilirler. Eskel'e bu büyüyü yaptırmak için önce transfer etmek istediğiniz karakteri sonra da onu göndermek istediğiniz kareyi kliklemelisiniz. Zor durumda bir yerde sıkışıp kaldığınızda sizi buradan ancak bu büyü kurtarabilir. Ya da hemen bir yere gitmeniz gerektiğinde bu büyüyü kullanabilirsiniz. Ama 20 puanınız da hemen gidecektir.

INCANTATION: Oldukça tehlikeli bir büyü. Deyim yerindeyse kaş yaparken göz çıkarabilirsiniz. Havayı bozarak yere şimşek düşmesini sağlıyorsunuz. Tabii hQr şimşek belli bir kareye düşüyor ve o karedeki karakteri yok ediyor. En kolay ama en riskli yok etme büyüsü. Çünkü şimşeğin düştüğü karede sizin adamınız da olabilir. Riski göze alıyorsanız bu büyüyü hemen yapabilirsiniz, Çünkü herhangi bir büyü puanı gerektirmiyor.

TRANSFORMATION: Dönüştürme büyüsü. Dilediğiniz adamınızı istediğiniz karaktere dönüştürmenize yarıyor. Örneğin bir Soldat'ı Lord'a çevirebilirsiniz. Ya da Ange'i Soldat'a dönüştürebilirsiniz. Magic Level'mızm yüksekliğine bağlı olarak dönüşüm yapabileceğiniz karakter sayısı da artar. Ayrıca değiştirmek istediğiniz karaktere göre puan gerekiyor. Bu puanlar, değişimi yapmadan önce bilgisayar tarafından bildiriliyor.

CARE: 70 puanlık bir büyü. Sanırım yardım amacıyla kullanıyorsunuz ama etkisini henüz tam olarak bulamadım.

INVISIBILITY: Görünmezlik büyüsü. Bu büyü sayesinde Eskel de dahil olmak üzere istediğiniz karakteri görünmez yapabiliyorsunuz. Bunun için görünmez olmasını istediğiniz karakteri kliklemeniz yeterli. 70 puanlık bir büyü. Etki süresi büyü gücünüze göre değişiyor. Bazen birkaç el sürebildiği gibi bazen de hemen bir sonraki elde etkisini kaybedebiliyor.

Oyunda benim bulabildiğim büyüler bu kadar. Buradaki bütün büyüleri ekranın üstündeki menüde göremeyebilirsiniz. Çünkü bazı büyüler tecrübeyle bazıları da büyü kredinizin artışıyla bu menüye dahil olacaktır. Örneğin 400 büyü krediniz varsa menüde AMNESIA yer almayacaktır. Büyü yeteneği olan karakterler hakkında bir iki özellikten bahsetmek istiyorum. Her büyücünün hamle sırasında en fazla 2 büyü yapma haki vardır. Eğer yürüme haklarını kullanmışlarsa bu sayı bire düşecektir. Bunun yanı sıra her büyü yapışınızda büyü yeteneğiniz artıyor ve zamanla magic level'ınız yükseliyor. Yani pratik yaparak magic level'ınızı yükseltmeniz mümkün. Ancak bu magic level'ınızı başka bir adaya geçtiğinizde kaybediyorsunuz. Yani her ada değiştirişinizde olaya yeniden başlıyormuş gibi oynuyorsunuz. Bu arada ba-

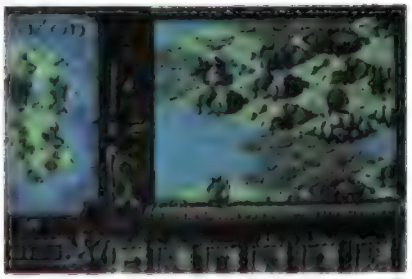
zen büyülerinizin etkisiz olduğunu da belirteyim Bunu da büyüyü yaptıktan sonra çıkan efektten anlayabilirsiniz. Tok bir ses çıktığında anlayın ki büyünüz etkili olmuştur. Eğer bundan başka bir efekt duyarsanız büyünüz etkisiz kalmış ve boşu.boşuna puan kaybetmişsiniz demektir. Özellikle Amnesia büyüsünü kullanırken bu olaya çok dikkat edin. Büyünüzün etkili olabilmesi için büyü yaptığınız karakterle aranızda hiçbir şeyin bulunmaması gerekli. Aksi takdirde yaptığınız büyü bu engele çarpacaktır. Bunun haricinde etkiyi %100 kılmak için yapabileceğiniz birşey yok. Şansınıza kalmış.

Bu büyüler haricinde savaş alanının bir önemli olayı da teke tek döğüş. Yani adamlarınızdan birini düşmanınıza direk göndererek savaştırmak. Bu durumda kimin yaşam seviyesi yüksekse döğüşü o kazanacaktır. Yani diğerini yok edecektir. Bu yüzden büyü, bu oyunda oldukça önemli bir olay. Çünkü bu sayede rakibinizi çoğu yönden zayıflattıktan sonra ona direk saldırı yapıyorsunuz ve kazanma şansınızı yükseltiyorsunuz. Bu yüzden savaşta ilk önce büyücüleri devre dışı bırakmaya bakın. Yaşam seviyenizi ekranın alt ortasındaki kutudan görebilirsiniz. Sol taraftaki çizgiler Eskel'in ordusu hakkında, sağ taraftaki çizgiler ise Sogrom'un ordusu hakkında bilgi verir. Bir karakterin yaşam seviyesini öğrenmek için pointer'ı o karakterin jzerine getirmek yeterlidir. Oyundaki en yüksek yaşam seviyeli asker tipi Hydre ya da Dragon'dur. Bu arada yeri gelmişken 2 ordunun eşleştirmesini yapalım. Mavi kuvvetlerdeki Soldat kırmızı kuvvetlerdeki oobelin'e eştir. Aynı şekilde Lord Orque'a, Magicien Sorcier'e, Cyclope Troll'a, Ange Skelett'e, Hydre Dragon'a, Archange Demon'a ve Eskel de Sogrom'a eştir.

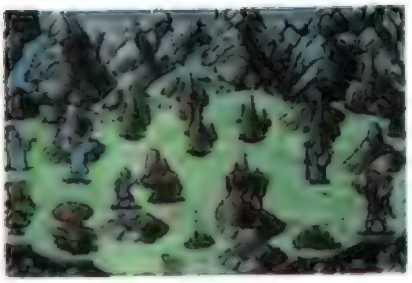
Yine haritanın altındaki diğer ikonları anatmaya devam ediyorum.

3.ÇİZME: Ordularınızı bir yerden başka bir yere götürmek için önce bu ikonu klıklemelisiniz. Tabii önce kuşu, hareket ettirmek istediğiniz ordunuzun üzerine getirmelisiniz. Mouse pointer'ınız çizme şeklini alacaktır. Şimdi istediğiniz kareye klikleyebilirsiniz. Ordunuz o kareye doğru yola çıkacaktır. Tabii hareket puanlarınızı dikkate almalısınız. Eğer hakkınızdan fazla ilerleme yaparsanız ordunuz gidebildiği yere kadar gidecek daha sonra sizi, başını iki yana olumsuz bir şekilde sallayan bir adamla uyaracaktır. Ordunuzu her hareket ettirmek istediğinizde tekrar tekrar bu ikonu kliklemek istemiyorsanız birer kare birer kare ilerleyin. Böylece hakkinizin sonuna kadar rahatça hareket edebilirsiniz. Bu ikonu kliklemeden de yürütme işlemi yapabilirsiniz. Kuşun bulunduğu haritada mouse'u ordunuzun üzerine 2 kere kliklerseniz yeterli olacaktır.

4. TRANSFER: Bu ikon sayesinde ordularınız arasında asker değişimi yapabilir, Bir orduyu ikiye ayırabilir ya da ordunuzun belli bir kısmını düşman üzerine gönderebilirsiniz. Biraz karışık bir işlem ama anlatmaya çalışayım. Önce orduyu ikiye ayırma işlemini anlatayım. Çünkü hepsi aslında buna dayanıyor. Kanat çırpan kuşu, ayırmak istediğiniz ordunun üzerine getirerek transfer ikonunun klikleyin. Ayıracağınız ordunun hangi kareye gitmesini istiyorsanız yanıp sönen karelerden birine basarak bunu belirleyin Kuş o kareye geçecek ve ordunuzdaki adamlar ekranın üst kısmında belirecektir. Altta ise boş kutular göreceksiniz. Üstteki adamlarınızdan göndermek istediklerinizi klikleyip alttaki boş kutulara yerleştirin. Böylece üstteki adamlarınız altaki kutulara geçeceklerdir. Yalnız dikkat, adamlarınızı alttaki kutulara yerleştirdikten sonra, onları bir daha yukarıya geri alamıyorsunuz. Yani alttaki kutulardan yukarıdaki kutulara transfer yapamazsınız. Ancak isterseniz yukarıda kalan adamlarınızın yerlerini kendi aralarında değiştirebilirsiniz. İlk 4 adam savaş anında ekranda ilk belirecek karakterler olduğundan bazen bu diziliş önemli olabiliyor. Bu yer değiştirme işlemini transfer ikonunu kullanmadan da gerçekleştirebilirsiniz. Kanat çırpan kuşu ordunuzun üzerine getirip 3 kez kliklerseniz üstte adamlarınızın olduğu kutular belirecektir. Burada adamlarınızın sırasını istediğiniz gibi değiştirerek savaş durumundaki ilk dörtlüyü belirleyebilirsiniz. Sağ mouse tuşuna klikleyerek de işleminizi bitirebilirsiniz. Eğer ordunuzun bir kısmını düşma-



nınızın üzerine göndermek isterseniz bu işlemi şu şekilde yapmalısınız. Böleceğiniz ordunuz düşman ordusunun hemen yanındaki karede bulunmalıdır. Transfer edeceğiniz kareyi seçerken düşman ordusunun bulunduğu kareyi klikleyin. Böylece ordunuzdan istediğiniz kadar askeri düşman



üzerine göndermiş olursunuz. Aynı şekilde kendi ordularınızdan birine de yardım yapmak isterseniz bu şekilde oynuyorsunuz. Eğer yardım yapmak istediğiniz orduda 8 asker varsa ona asker gönderemezsiniz. Zaten bilgisayar onun bulunduğu kareyi yakıp söndürmeyecektir. Çünkü bir orduda en fazla 8 karakter bulunabiliyor.

5.KALE: Haritalarınızdaki kaleler sanırım gözünüze çarpmıştır. Bu kalelere yenisini eklemek istiyorsanız bu ikonu kliklemelisiniz. Kuşun bulunduğu karede yeni bir kaleniz belirecektir. Yalnız bir yere kale kurabilmek için 2000 büyü puanına sahip olmanız gerekli. Ayrıca her istediğiniz yere kale kuramıyorsunuz. Yüzeyin düz olması gerekiyor. Anlayacağınız kale kurmak öyle kolay bir iş değil. Ancak kendi kalenizde savaşa girdiğinizde düşmanınıza karşı daha etkili olabiliyorsunuz. Eğer kale kurmaktan vazgeçerseniz sağ mouse tuşuna basın. Oyunda her vazgeçme işlemini sağ mouse tuşu ile yapabiliyorsunuz. Örneğin bir yere gitmek için çizme ikonunu klikledinız ama vazgeçtiniz. Hemen sağ mouse tuşuna klikleyerek işlemden vazgeçebilirsiniz.

6.KAĞIT PARÇASI: Ana men üye geçmenizi sağlayan ikon. Oyunun ilk başındaki menüye geri dönersiniz. Menüdeyken NEW GAME seçeneğini seçmeden START'a kliklerseniz oyuna kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Kaldığınız yerden save etmek isterseniz de bu menüye geçebilirsiniz.

7. OK: Bu ikonu, sıranızı diğer oyuncuya vermek için kullanıyorsunuz. Tüm işlemlerinizi bitirdikten sonra oynama sırasını devretmeniz gerekiyor. Her devir işleminden sonra büyü puanınızın arttığını unutmayın.

Oyundaki ikonlar bunlar. Bu ikonları anlatırken oyunun oynanışı hakkında da oldukça bilgi verdim. Amacınızı,yapabildiklerinizi ve büyü gücünüzü artık biliyorsunuz. Bundan sonra yapmanız gereken kendinize ilginç ve etkili taktikler bulup tüm adaları ele geçirmek. Benden size birkaç taktik. Oyuna önceleri kolay adalar seçerek başlayın. Bu adalarda biraz pratik yapın ve büyülerinizi tam olarak kavrayın. Etkili bir savunma yerleşimi bu oyunda oldukça önemli yer kaplıyor. Bu yüzden en iyi konumunuzu birkaç denemeden sonra yakalayın. Mümkün olduğunca Eskel'i düşmanlarınızdan kaçırın. Çünkü Eskel ya da Sogrom gibi iki liderden birinin ölmesi o adanın otomatikman kaybedilmesi demek oluyor. Bu yüzden bu iki lideri mümkün olduğunca savaştan uzak tutun. Sıra son darbeyi vurmaya geldiğinde ise bu iki lider oyunun kaderini ellerinde tutacaktır. Kısacası bu karakterlerin büyü güçlerini olabildiğince kullanın ama bu arada onları kaybetmeyin. Tabii mecbur olduğunuzda mutlaka onları kullanın ama sadece mecbur olduğunuzda. Ayrıca Eskel ya da Sogrom'u tek başına birden fazla karakter olan bir ordunun üzerine sakın göndermeyin. Yoksa savaş oldukça kısa sürebilir. Anlayacağınız Eskel ya da Sogrom'u pek yalnız başlarına dolaştırmayın.

Benden bu kadar, gerisi size kalmış! Özellikle 2 kişiyle oynandığında çok daha zevkli olan bu oyun oldukça güzel grafik ve ses efektleriyle zenginleştirilmiş. Ayrıca 512K oluşu ram kart sahibi olmayan arkadaşları oldukça sevindirecektir. Çünkü bu tip oyunlar (özellikle son zamanlarda piyasaya çıkanlar) pek 512K'da çalışmıyorlar. Gerek oynanış rahatlığı gerekse konusu ile **CELTIC LEGENDS** sizi uzun süre ekran karşısına çivileyecektir. Bu büyülü stratejide hepinize başarılar.

CELTIC LEGENDS, şu anda Türkiye'de TATKOM'un orijinal oyunları arasında bulunmakta. Oyunun orijinalini, TATKOM oyunları satan bayilerden temin ederek rahatlıkla bitirebilirsiniz.

POPULOUS II

CEMAYGUN

Geçen ay yazımda Powermonger'dan bahsetmiştim. Bu ay anlatacağım oyun ise, yine aynı grubun yaptığı benzer bir oyun. Populous I, Türkiye'de pek tanınmadığından anlatmaya en baştan başlayacağım.

Eminim pek çoğunuz savaş oyunları oynamışsınızdır Bu tip oyunları oynarken benim içimden çoğu zaman ordumu köşeye kıstıran iki orduyu bir yıldırımla yakıp kavurmak ya da bir depremle yerin dibine yollamak gelir. İşte Populous, bu tür duyguların tatmini için ideal bir oyun. Bu oyunda bir Tanrıyız ve amaç, bize inananları kutsal hedeflerine ulaştırmak: Dünya hakimiyeti! Oyun tıpkı Powermonger gibi belli

Ateş Topları...

dünyalarda oynanıyor, fakat bu sefer çok daha vahşice: Kazanmak için karşı tarafı tamamen yeryüzünden silmek gerekiyor. Oyunda iyi veya kötü tanrı seçilebilir. Korkmayın, iyi tanrı da kötüsü gibi karşı tarafın insanlarını yakabiliyor, onları bataklıklarda boğabiliyor. Buna ise "kötülük" değil, "oyunu kurallarına göre oynama" deniyor.

Şimdi oyunun oynanışına gelelim. Oyun yüklendiği zaman, karşımıza bir menü çıkıyor. Burada ilk önce **"Create your deity"** seçeneğini seçip kendimize bir karakter yaratalım. Çıkan ekranda sağ taraftaki resmin yanındaki oklarla ağız, çene, saç gibi özellikleri değiştirebilir, kendimize uygun bir tip yaratabilir, yukarıdaki bara klikleyip isim yazabiliriz. Şimdi sıra geldi en önemli kısma. Ekranda **"Exprience points"** yazısının yanında beş tane şekil görülüyor. Bunlar bize yaratacağımız mucizelerin başarılı olması için - en azından doğru yapabilmemiz için - lazım olar tecrübe puanları. Oyunun başında sadece beş tane var. Yukarda ise mucizelerin dallarını temsil eden beş ikon var (ateş, toprak, su vs.) Bu ikonların herhangi birine klikliğimizde, bir puan bu dala aktarılır. Her bölümü bitirdiğimizde, aldığımız puana göre bize bir-iki puan verilir ve bunu yine istediğimiz dala ekleriz. Bir daldaki tecrübemiz arttıkça, o efektleri daha iyi yapabildiğimizi göreceksiniz. Mesela ateş ikonu aydınlandıkça (puan eklendikçe bir kısmının rengi açık hale gelir), ateşlerin tam klikliğimiz yerden çıktığını görürsünüz.

Bu menüden çıktıktan sonra, **"Conquest"** seçeneği ile oyuna başlarız. Her oyunun başında o bölümde kullanabileceğimiz efektler gösterilir. Eğer bunları kliklersek, her ikonun ne işe yaradığına ve nasıl kullanıldığına ilişkin kısa bir bilgi ile karşılaşırız. Şimdi ben her bölümde kullanılan temel ikonları ve oyunun nasıl oynanacağını açıklayayım:

YER AYARLAMA: Oyunda iki ikon takımı var. Bunlardan sol tarafta, üstte olan mucize dallarının ikonlarıdır. Bunlardan birine kliklersek, o dalda yapabileceğimiz mucizelerin ikonları çıkar. Alt sıradan istediğimiz ikonu seçerek bu efekti kullanırız. İlk oyunlarda kullanmamıza izin verilen ikonlar az. Bunun için su, dünya gibi dallarda hiç ikon bulunmadığını göreceksiniz. Oyuna en sol ikondan (adam ikonu) başlayacağız. Burada en önemli ikon, en baştaki ikon. Bu ikonu seçtikten sonra oyun alanında herhangi bir yeri sol buton ile klikliğimizde orası yükselir, sağ butonu kullandığımızda ise alçalır. Tamamen alçaltırsak, denize ulaşırız. Oyunda haritada beyaz yanıp sönenler iyinin, siyah-beyaz yanıp sönenler kötünün adamları. Onların olduğu yere gitmek için, haritada oldukları yeri sağ buton ile kliklememiz yeter. Eğer iyileri oynuyorsak, mavi adamlar bizim. Bunların evlerinin önünde de mavi bayrak dalgalanıyor. Her evin etrafında bir miktar ekilebilir alana ihtiyaç vardır (düz, temiz alan). Bunun için bu ikonla evin etrafında geniş bir düz alan yaratın. Evin büyüdüğünü, geliştiğini görürsünüz. Bizim amacımız da zaten bu. İnsanlar çoğaldıkça evin bayrağı yükselir, ev güçlenir. Belli bir noktaya gelince, insanlar eve sığmaz ve bir kısmı ayrılarak yeni bir ev kurmak için yer aramaya başlarlar. Önemli olan nokta, oyunun ileriki bölümlerinde sadece kendi toprağımız üzerinde oynayabilmemiz. Böyle durumlarda, eğer ekranda bizim bayrağımız yoksa (yani bizim evlerimiz) bu ikonun hiçbir etkisi olmaz.

Yıldırım...

KUTSAL İŞARET: İki tarafın da bir lideri vardır. Bu lider çok önemlidir ve iyi korunması gerekir. Eğer ölürse, o tarafın kutsal işareti liderin öldüğü yerde kalır ve bir başkası gelip onu alıncaya, yani yeni lider oluncaya kadar liderleri içeren mucizeleri yapamayız. Eğer bir lider varsa, bu mönüdeki ikinci ikonla kutsal işareti istediğimiz yere koyabiliriz. Sonra işarete gitme seçeneğini seçtiğimizde, açıkta bulunan bütün adamlarımız işarete gider ve orada birleşirler. Adamları toplu halde bir yere götürmek için en iyi yol budur. Mesela düşmana saldırtmak için işareti düşman evlerinin bulunduğu yere koyup adamlarımızı hemen oraya yollayabiliriz.

ŞÖVALYE: Oyunda amaç, karşı tarafı tamamen yok etmek. Bunu yapmanın yüz-

lerce yolu var, fakat bizim adamlarımız gidip bizzat kendi elleriyle düşmanı harcamadıkça, biz puan alamıyoruz ve bizimkilerin kazanmasını garantiye almak için yine yollarımız var. Bu sefer yapmamız gereken, bir kahraman yaratmak. İlk birkaç bölümde bunu üçüncü ikon olan şövalye ikonuyla yapabiliyoruz. Diğer bölümlerde ise, değişik efekt dallarının karakterlerini kullanıyoruz. Bunların her birinin kendine özgü katliam yöntemleri var. Ateş dalının kahramanı, kafası alevler içinde bir tip ve girdiği düşman evlerini yakıyor. Ağaç dalındakinin kafası dallarla süslü ve her dövüşten sonra

bölünerek çoğalıyor. Bir kahraman, bir-iki dövüşten sonra bir orduya dönüşüyor. Su bölümünün güzel **Helen'i** ise düşmanları kendine aşık edip peşinden sürüklüyor. Girdiği bütün evler yok oluyor ve içindekiler Helen'in peşinden delicesine sürükleniyorlar. Eğer Helen bunları öldürmezse, bunları tek tek avlamak veya yollarına bataklık koyup boğulmalarını seyretmek bize kalmış. Bütün kahramanlarda dikkat edilmesi gereken, liderin kahramana dönüştüğü ve eğer bir lider yoksa, kahraman yaratamayacağımız. Kahramanların dezavantajı ise, düşman evlerini tamamen havaya uçurmaları (Helen hariç). Bir kahraman, bir düşman evine girdiği zaman evle beraber evin çevresindeki tarım arazisi de yanıp kullanılmaz hale geliyor. Hatta bu sırada oradan geçen varsa, o bile yanabiliyor. Eğer saldırılan düşmanlar bizim topraklarımızda ise, düşman eviyle beraber topraklarımız da kullanılmaz hale gelir ve düzeltilmesi

gerekir (buraları yükseltip yeniden alçaltarak - veya tam tersi - düzeltebiliriz). Halbuki normal adamlar saldırdığında ve tabii kazandığında, bina ve topraklar aynen kalıyor; fakat bizim tarafımıza geçiyor. Tabii ki çok daha temiz. Ama saldırı düşman topraklarınaysa çifte zarar verdiği için, kahramanlar çok daha karlı oluyor. Bir de kahramanların boşa gitmemesi için, güçlü liderlerden yaratmak gerekiyor. Önce adamları kutsal işarette toplayıp güçlü bir lider (lidere insanlar katıldıkça güçleniyor, fakat hep tek insan olarak temsil ediliyor. Aslında ne kadar çok insan birleşirse o kadar güçlü olur) elde etmek, sonra bunu güçlü bir kahramana dönüştürmek en iyisi.

ARMAGEDDON: Bu, tam manasıyla kıyamet günü demek. Bu seçeneği seçtiğimizde bütün evler yok olur ve bütün insanlar kahramanlara dönüşür. Üstün olan kazanır. Ben pek tercih etmiyorum. Tek tek öldürmek daha zevkli.

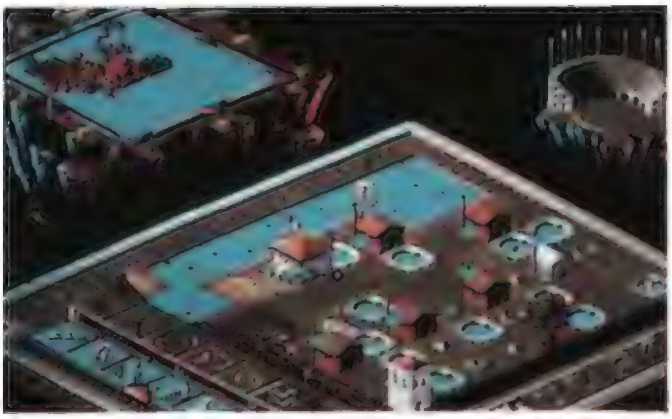
Oyunda, ilk önce evleri geliştirmeye bakın. Bol düz ve temiz yer açın. Nüfus artsın. Oyunda iki tarafın nüfusları sağ üst köşede bir arenada gösterilir. Ayrıca bir insan grubuna bilgi ikonunu seçip klikledığimizde, onların kullandığı silah, şu anda ne yaptıkları ve sayıları da burada gösterilir. Sayıları bayraklarla gösterilir. Bayrakların yüksekliği sayının büyüklüğünü gösterir ve soldan sağa her direk bir sayının basamaklarını temsil eder. Bu arada isterseniz, karşıya zorunlu nüfus planlaması uygulayabilirsiniz. Mesela birkaç bataklık, onların çoğalıp yeni evler kurmak için dışarı çıktıkça boğulmalarını, dolayısıyla nüfusun sabit kalmasını sağlar. Ama bizim adamlarımız onların kalan nüfusunu da yok etmek için saldırdığında, aynı tuzağa düşebilirler. Vaftiz havuzları gibi bunlar da iki tarafa da zararlıdır. Vaftiz havuzlarına düşenler, karşı tarafın adamı olarak çıkar. Bizim saldırmaya giden adamlarımız, bir anda buna düşüp karşı tarafa geçebilir. Onun liderini sık sık yok edin. Genelde toplanmış olarak bulunduklarından büyük bir nüfus kaybı da olur. Ayrıca kazanılan kavga sayısı önemlidir. Bu nedenle karşı tarafa birkaç adamla saldırıp kaybetmektense, toplanıp öyle saldırmak daha akıllıca. Bir de: oyunda her mucize belli bir güç ister. Adamlarımız çoğaldıkça veya savaş kazandıkça gücümüz artar ve mucizeleri yapabiliriz. Adamlarımız öldükçe veya karşı tarafın büyülerinden zarar gördükçe, bu güç azalır. Ayrıca her büyü yapışta da bir miktar azalır. Onun için bazı efektleri, özellikle maliyeti yüksek olanları akıllıca kullanmak gerekir. İkinci bir defa yapabilmek için enerjimizin artmasını bekleyecek zamanımız olmayabilir.

Öyle veya böyle, karşı tarafın tüm adamlarını yeryüzünden sildiğimizde oyun biter. Önce oyundaki durumumuzu bildiren bir ekranla karşılaşırız. Burada kazandığımız ve kaybettiğimiz savaşlar, en büyük nüfusumuz, liderimizin ve onun liderinin kaç kere öldüğü ve skorumuz yazılıdır Daha sonra güzel bir resim çıkar ve bir tanrı bize puanımıza göre tecrübe puanı verir. Bunları istediğimiz dalda kullanabiliriz Sonra oyun tekrar ilk ekrana döner. Buradan **"Conquest"** seçeneğini bir kere daha seçerek bir başka bölüme başlayabiliriz.

Oyuna her seferinde yeniden başlamamak için, sağ ikon sırasındaki ikonların en üstündekini kullanarak oyunu kaydedebiliriz. Daha sonra oyunu yüklediğimizde, çıkan menüden **"Load game"** seçeneğini seçip oyuna kaldığımız yerden devam edebiliriz. Ayrıca kendi karakterimizi tanımlarken altta bir şifre çıkıyor ve her karakter değişikliğinde, mesela bir tecrübe puanını eklediğimizde, bu değişiyor. Oyunu kaydettiğimizde, bu da kaydediliyor ve geri yüklediğimizde karakter özellikleri yeniden yükleniyor. Fakat istersek, bu şifreyi değiştirerek (mesela şifresini başka bir yerden aldığımız daha iyi bir karakterle oynamak istersek) oyuna farklı karakter özellikleriyle devam edebiliriz.

Yazımı sağ taraftaki ikonları ve birkaç efekti açıklayarak bitirmek istiyorum: Yukarıdan aşağı sırayla:

1) Bu ikonla, oyunla ilgili seçenekleri ayarlayabilirsiniz. **"Save game"** seçeneği ile oyunu kaydedebilir, **"Load game"** seçeneği ile daha önce kaydettiğiniz bir oyunu yükleyebilir, **"Restart map"** ile bu bölüme yeniden başlayabilir, **"Quit map"** ile oyundan çıkabilirsiniz. "I **am** ..." yazan seçeneği klikleyerek oynadığınız tarafı değiştirebilir, **"Computer assist"** seçeneğini klikleyerek bilgisayar yardımını açıp kapayabilir, onların altındaki seçenekle de; **"Human vs. computer",** yani bilgisayara karşı oynamayı veya **"Comp vs. comp**". yani bilgisayarın kendi kendine oynamasını sağlayabilirsiniz. Eğer modeminiz ve meraklı bir arkadaşınız varsa, bağlanarak oyunu iki kişi oynayabilirsiniz. Bu menüden **"Ok"'e** basıp çıkabilirsiniz.

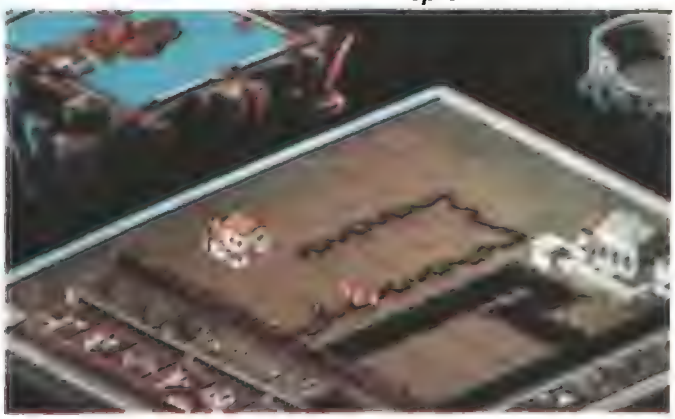


Vaftiz Havuzları....

2) Bu ikona bastıktan sonra bir adam seçerseniz, adamın üstünde bir soru işareti çıkar ve arenanın ortasında o adamın durumunu ve o an ne yaptığını görebilirsiniz.

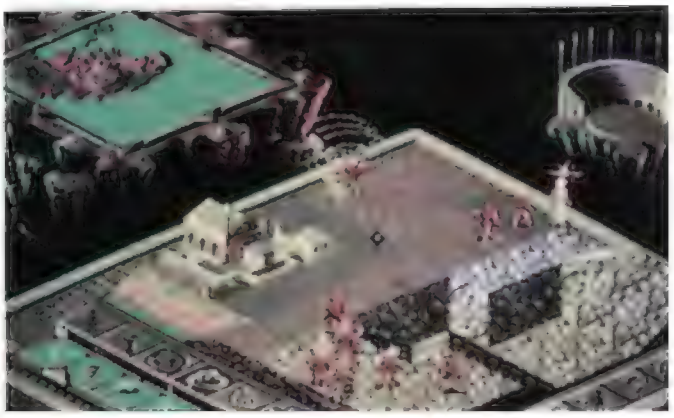
3) Bu ikon seçildiğinde, adamlar toplanırlar. Eğer düşman sizin topraklarınıza girdiyse ve adamlarınızı bir bir öldürüyorsa, bu ikonu seçerek adamların toplanmasını sağlayabilirsiniz. Yeterince güçlü bir topluluk, karşı tarafın kahramanını bile yokedebilir.

Deprem .....



4) Bu ikona bastığınızda, adamlar saldırı durumuna geçer ve düşmana saldırırlar. Düşman evlerine saldırıp ele geçirirler.

5) Bu ikon seçildiğinde, adamlar yerleşme konumuna geçerler. Buldukları yerlere ev yaparlar. Bu konumda çok hızlı ürerler,



Fırtına.....

dolayısıyla güçlenirler. Oyun başladığında bu konumdadırlar. Eğer bulunduğunuz yer iyi değilse, kutsal işareti gitmek istenilen yere koyup adamları buraya gönderin ve sonra yine bu ikonu seçerek adamların oraya yerleşmesini sağlayın.

6) Bu işaret seçildiğinde, adamlarınız nerede olursa olsun kutsal işarete giderler (tabii dışarıda olan adamlar). Lider öldüğünde bu ikonu seçip başka bir adamın liderin öldüğü yerde kalan kutsal işareti almasını ve lider olmasını sağlayın. Bir kahraman yarattığınızda da, lider bu kahramana dönüştüğünden işareti olduğu yere bırakır. Yeni bir lidere ihtiyaç vardır. Yine bu ikonu kullanmanız gerekir. Ayrıca adamları topluca bir yere göndermek veya birleştir-

Yanardağ.... mek gerektiğinde, yine bu ikonu kullanabilirsiniz.

Bazı efektler:

BATAKLIK: Çok faydalıdır. Yapıldığı yerdeki toprak değiştirilinceye kadar kalır ve bu süre içinde birçok adamın katili olabilir. Dikkat edilmesi gereken nokta, bizim adamlarımızdan uzak tutmaktır. Kahramanlara karşı etkili olmayabilir.

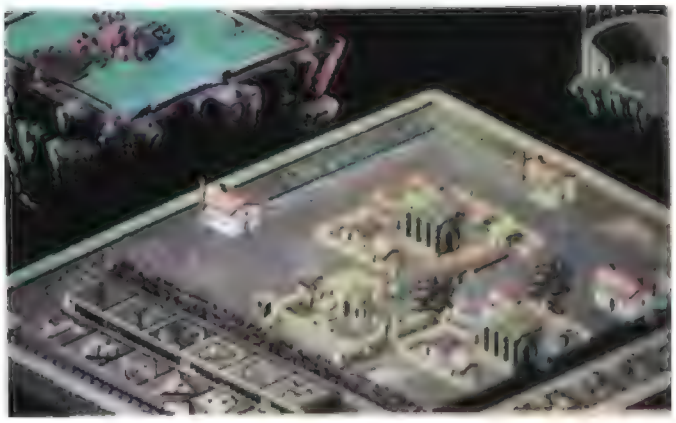
FIRTINA: Adamları alıp uzaklara taşır. Arkada bir tuzak, bataklık, mantar veya deniz gibi, olduğu zamanlar adamları buraya atıp öldürdüğü için oldukça faydalı olabilir. Ayrıca denize değdiği yerlerde girdap oluşur. Girdap ise değdiği yerlerde karayı yutar. Bunun için çift etkilidir.

ŞİMŞEK: Evleri küçültür ve adamları zayıflatır. Bazen,öldürebilir de; fakat genelde güçlerini azaltır. Az güç harcadığından pekçok kez arka arkaya yapılabilir. Dövüşten önce zaferi garantiye almak için iyi bir yoldur. Düştüğü yerde toprağı yakar ve kullanılmaz hale getirir.

YILDIRIM: Çok daha uzun süreli ve güçlüdür. Yapıldığı alana aralıklarla pekçok kez yıldırım düşer. Adama gelirse kesin öldürür. Eve geldiğinde ev alev alır ve toprağıyla beraber yanar. Ayrıca düştüğü toprağı da yakar. Rastgele pekçok kez düştüğünden düşmanın toplandığı yere yapılırsa, büyük bir katliam olasılığı vardır.

ATEŞ: Yakıldığı yerde bir ateş sütunu oluşur ve bir süre dolaşır. Geçtiği yerleri yakar, adamları yakarak öldürür. Uzun süre gezdiği için kullanışlıdır Eve değerse, ev alev alır. Etrafındaki kara parçalan kaldırılırsa, suya düşüp söner.

ATEŞTOPU: Yapıldığı alana bir anda birçok, ateş topu düşer. İsabet ihtimali fazla olduğundan avantajlıdır, ama kısa



sürelidir. Hepsi ıskalayabilir. Düştüğü evi ve toprağı yakar.

GİRDAP: Denizde girdap yaratır. Kıyıda ev varsa, toprağı yuttuğundan zarar verir. Düşman topraklarının ortasına bir delik açılıp oraya yapılırsa, içerden düşman topraklarını yok edip zarar verir, çok etkili olur.

AĞAÇ: Ekildiği zaman nüfusun çabuk artmasını sağlar. Yangında çok tehlikelidir. Hatta karşı tarafa yangınla çok zarar vermek için önce ağaç ekilirse iyi olur.

MANTAR: Bataklık gibidir. Ekildikten bir süre sonra büyür ve insanları yutmaya baslar

VAFTİZ HAVUZU: Düşen adamı karşı tarafın adamı haline getirir. Düşman topraklarının ortasında toprak ayarlamaları yapmak için böyle adam kazanmak iyi bir yoldur. Sadece adam kazanmak için de iyidir. Garantili değildir, çünkü eğer çok havuz varsa adamlar birkaç kere düşebilir ve yine ilk baştaki halleriyle çıkarlar (bu benim başıma çok geldi). Ayrıca bizim adamlarımızda karşı tarafa geçebilir.

DEPREM: Karşı tarafın topraklarına yapıldığında yarıklar açar ve adamlar bu yarıklara düşerek ölürler.

DUVAR: Büyük şatolardan oluşan bir şehir kurulduğunda, bu duvarlar düşman saldırısını engellemek için birebirdir. Evlerin büyümelerini engellemezler ve pekçok efekte karşı dayanıklıdırlar Saldırmak için gelip duvarlarda durdurulan düşmanlar, iyi bir hazırlıkla kolay yeme dönüşürler.

ÇİÇEK: Hem insanların çoğalmasını hızlandırır, hem de gücü arttırır. Fakat ağaç gibi değildir. Ekildiği yeri işgal eder. Bu yerlere tarla açılamayacağından, yakında ev varsa büyüyemez.

DALGA: Çok ilginç bir efekt. Önce bu ikonu, sonra da denizde bir yeri klikledığiniz zaman, dört tarafa doğru büyük bir dalga gidiyor ve bütün dünyayı yutarak -ev, insan, kara, herşeyi- ilerliyor. Şimdiye kadar sadece tek tarafa zararını gördüm, o da kendime. Çünkü bu efekti kullandığımda, kara yok olunca denize düşen düşmanlar uzun süre çırpınıyor ve dalga geçtikten sonra onların tanrısı altlarına yeniden kara yapıp onları kurtarıyor. Fakat benim adamlarım suya düşer düşmez boğuluyorlar. Sonuç, toplu intihar. Herhalde bir yerde hata yaptım. Ama yine de siz dikkatli kullanın.

Evet, oyun kısaca böyle. Tabii ikonlar sadece bu kadar değil. Her bölümde birkaç tanesinin kullanımına izin verildiğinden, tamamını ben de göremedim. Ama bu oyuna daha bir heyecan katıyor. Sadece 1MB Amiga'larda çalışması kötü, ama haksız değil. Bence tanrı olmak herkesin tatması gereken bir duygu. Bu kez çarpılan değil çarpan, kutsanan değil kutsayan olun, ateşi, kanı ve ölümü kuşbakışı seyredin!

ELECTRONIC ARTS/2 DİSKET/1 MB

GRAFİK	%94
SES	% 90
OYNANABİLİRLİK	% 95
GENEL	% 97

WOLFCHILD

AYKIN ADEMOĞLU

Haydaaaa ....Bu oyun da nereden çıktı? Thunderhawk, Chuck Rock, War Zone gibi oyunlar sayesinde çok iyi tanıdığımız Core Design firması, Wolf Child ile karşımızda. Midnight Resistance oynayanlar varsa Wolf Child'da yabancılık çekmeyecekler. Çünkü Wolf Child da Midnight Resistance türü bir oyun. Oyunda grafikler ve özellikle backgroundlar çok iyi yapılmış. Wolf Child, her şeyiyle Core Design'ın adına yakışır bir oyun.

Bu oyundaki kötü adamımızın ismi, **Chimera.** Chimera, **Soul** ve babasını kaçırmıştır. Ve bu kaçırma olayından siz sorumlu tutulmaktasınız. Televizyondaki haberlerde, hep sizden bahsediliyor. Ve siz televizyonu açıp, bunu öğrenince müthiş sinirleniyorsunuz. Şimdi suçsuz olduğunuzu ispatlamalısınız.

Kahramanımız, hemen bilgisayarın başına geçiyor ve kendini kurt adama çeviriyor. Artık joystick'inizi elinize alıp, oyuna başlayabilirsiniz.

Oyun beş bölümden oluşuyor ve oyuna başlarken üç hakkınız var. Sadece iki tuş fonsiyonu var; P ile pause yapıyor, **ESC** ile oyundan çıkıyorsunuz.

LEVEL 1: Oyuna bir uçak gemisinin üzerinde başlıyorsunuz. Burası oyunun en kolay ve en kısa bölümü. İleriki bölümlerde başarılı olabilmek için burasını hiç hak kaybetmeden geçmelisiniz. Bu o kadar da zor değil. Karşınıza çıkan robotlarım bir kısmı silahlı, bir kısmı silahsız. Yolda ilerlerken, karşınıza çıkan kasaları parçalayarak içindeki bonuslara sahip olabilirsiniz. Robotlardan başka, havada kuş şeklinde uçaklar göreceksiniz. Bu uçakların düşman için adam taşımaktan başka hiçbir zararı yok. Oyuna ilk başladığınızda elinizde hiç silah yok. Silah sahibi olabilmek için ilk önce kurt adam olmalısınız. Bunun için de, yerdeki ve kasalardan çıkan bonusları toplamalısınız. Uçağın motor kısmını geçtikten sonra, karşınıza büyük bir kuş çıkacak. Bu kuşu öldürdükten sonra 2. bölüme geçmeye hak kazanıyorsunuz.

LEVEL 2: 1. bölümün sonundaki büyük kuşu öldürdükten sonra bir ormana düşüyorsunuz. 2. bölüm, bu ormanda geçiyor. Düşmanlarınız, gene robotlar. Ama bu sefer hemen hemen hepsi silahlı. Robotlardan başka bir de deniz atına benzeyen yaratıklar var. Ayrıca yerden çıkan bitkilere ve ateş eden çiçeklere dikkat etmelisiniz. Bonuslar, bu bölümde kabak şekline sokulmuş. Bu kabakları vurarak bonus toplayabileceğiniz gibi, yerden de toplayabilirsiniz. 2. bölümü kolay geçebilmek için; ilk önce gidebildiğiniz kadar sola gidin. Artık sola doğru ilerleyemeyeceğiniz bir yere geldiğiniz zaman, çıkabildiğiniz kadar yukarı çıkın. Yukarı çıktıktan sonra gene sola gidin. Biraz sola gittikten sonra aşağıya inerek bölüm sonuna gelebilirsiniz.

Bu bölümün sonunda karşınıza büyük bir robot çıkıyor ve devamlı zıplıyor. Robotu yok ettikten sonra 3. bölüme geçebilirsiniz.

LEVEL 3: Şimdi yeraltındasınız. Her tarafta böcekler var. Ama zeminde toplu halde duranların size bir zararı yok. Karşınıza çıkan uçan arılar ve yürüyen iri böcekler oldukça tehlikeli.

Yürüyen böcekleri öldürmek için iki kere ateş etmelisiniz. Biraz ilerledikten sonra, karşınıza yerden aniden çıkan salyangozlar ve yukarıdan üzerinize atlayan yaratıklar çıkacak. Ayrıca duvarda saklanmış, size ateş eden yaratıklara da dikkat etmelisiniz.

Bunlardan başka bir de yuvarlana yuvarlana üzerinize gelen çam kozalakları var. 3. bölümde zıplayamadığınız yerlere çıkmak için sümüklü böcekleri ve sinekleri kullanıyorsunuz. Bölüm sonuna doğru, arka planda örümcek ağlarının olduğu bir yere geleceksiniz. Burada yerden aniden çıkan ve dönerek ilerleyen yeşil yaratıklara dikkat etmelisiniz. Bunları geçince, silahlı adamlarla karşılaşacaksınız. Bunları da öldürdükten sonra 3. bölümün sonuna geliyorsunuz. Bu bölümün sonunda, karşınıza uçan iskeletler çıkıyor ve üzerinize örümcek ağı atıyorlar. Bunların hepsini yok ettikten sonra 4. bölüme geçiyorsunuz.

LEVEL 4: Dördüncü bölüme başladığınız zaman, bir aletin üzerinde yukarı doğru çıkıyorsunuz. Yukarı doğru çıkarken kafanızı duvarlara çarpmamaya dikkat edin. Bunun için her duvardan sonra bir sola, bir sağa hareket etmelisiniz. Biraz yukarı çıktığınız zaman, aletin üzerine robotlar atlıyor. Bunlara dikkat etmelisiniz. Eğer aracın sağ tarafında durursanız, bu robotları daha kolay geçersiniz. Sizi yukarı çıkaran araç bir süre sonra duracaktır. Şimdi devamlı sola doğru ilerleyin. İlerlerken karşınıza gene çeşit çeşit robotlar çıkacak. Buradaki robotların silahları diğer bölümlerdekilerine göre daha kuvvetli. Bir süre sonra örümcek kafalı yaratıklarla karşılaşacaksınız. Bunların kolları çok uzun olduğu için, mümkün olduğu kadar uzaktan ateş edin. Bunları geçtikten sonra, bölüm başında sizi yukarı çıkaran alet ile şimdi de aşağıya iniyorsunuz. Aşağıda sizi gene robotlar ve örümcek kafalılar karşılıyor. Ayrıca borulardan ateş ediyorlar. Yürüyen kasaları geçtikten sonra, büyük kazanların olduğu bir yere geleceksiniz. Burada kazanlardan yukarı zıplayan ve aşağıya inen balık adamlara dikkat etmelisiniz. Bu bölümün sonundaki rakibiniz dev bir İstakoz. Bu yaratık bir sağa, bir sola hareket ediyor. Bunu da yok ettikten sonra, artık son bölüme geçiyorsunuz.

LEVEL 5: Son bölümde bir platformdasınız. Karşınızda gene robotlar var. Yerdeki kapanlara da ayrıca dikkat etmelisiniz. Ne zaman ortaya çıkacakları belli olmuyor. Burada, bir de aslan şeklindeki heykellerin ağzından üzerinize ateş ediyorlar.

Bunlardan başka, yukarıdaki borulardan

üzerinize düşen yapraklardan korunmalısınız. Oldukça uzun bir süre ilerledikten sonra, dar bir yerden aşağıya atlıyorsunuz. Aşağıya atladıktan bir süre sonra, karşınıza bir büyücü çıkıyor. Bu büyücü (CHIMERA) sizi karşısında gördükten sonra büyük bir kurta dönüşüyor. Bunun nerede duracağı belli olmuyor ve durduktan sonra da üzerinize ateş ediyor. Eğer platformun orta katında dururursanız, karşınızdaki kurtu daha kolay öldürebilirsiniz. Chimera'yı öldürdükten sonra, oyun bitiyor. Soul ve babasını kurtardıktan sonra, sizin masum olduğunuz ispatlanıyor. Oyun, mutlu sonu belirten bir ekranla bitiyor.

WOLF CHILD, Core Design'ın yaptığı mükemmel grafikti oyunlardan bir tanesi. Oyunun zor olması, oynama süresini arttırıyor. Yani oyundan hemen bıkmıyorsunuz. Kolay bitiremediğiniz için, sizi ekran başına çiviliyor. Bence iki disket verip bu oyunu hemen almalısınız. Size şimdiden bol şanslar diliyorum. Çünkü oyunda buna gerçekten çok ihtiyacınız olacak.

GRAFİK	%90
SES	%85
OYNANABİLİRLİK	%85
GENEL	%85

AYKIN ADEMOĞLU &
EKREM GÜRPINAR

Vallahi bu yaratığa sevimli mi desek, yoksa şeytan mı? Tipi, ilk bakışta bir şeytanı andırıyor; uzun kulakları ve kuyruğu ile tek dişi, sizi bu düşünceye sevkediyor. Ama oyunu oynadıkça bu düşünceden arınıyorsunuz. İşte HUGO böyle bir yaratık.

Oyunumuzun konusu, kaçırılan kız arkadaşınızı kurtarmak. Oyunun oynanışı Space Ace ve Dragon's Lair türü oyunlara benziyor; ama bu oyunda akıcılık var. Şöyle ki; Space Ace'de, joystick'in her hareketinden sonra oyun yükleme yapıyor. Hugo'da ise; sadece oyunun belirli yerlerinde joystick hareketi yapmanıza rağmen, oyunun bir bölümü bayağı uzun sürüyor. Yani bir bölüm tek bir joystick hareketinden oluşmuyor.

Oyunu yüklediğinizde, karşınıza bir menu çıkıyor. Bu menüde kullanılan tuşlar ve fonksiyonları şunlar:

F1: TV VERSION'u oynayabilirsiniz.

F2: ARCADE VERSION'u oynayabilirsiniz.

F3: Oyunu joystick ile oynayabilirsiniz.

F4: Oyunu mouse ile oynayabilirsiniz.

F5: Meget grafiği seçersiniz.

F6: Mendre grafiği seçersiniz.

F10: Oyuna başlayabilirsiniz.

Oyuna başlamak için joystick'in fire düğmesini de kullanabilirsiniz.

TV VERSION: Tv Version için, oyunun practice seçeneği de diyebiliriz. Tv Version üç bölümden oluşuyor:

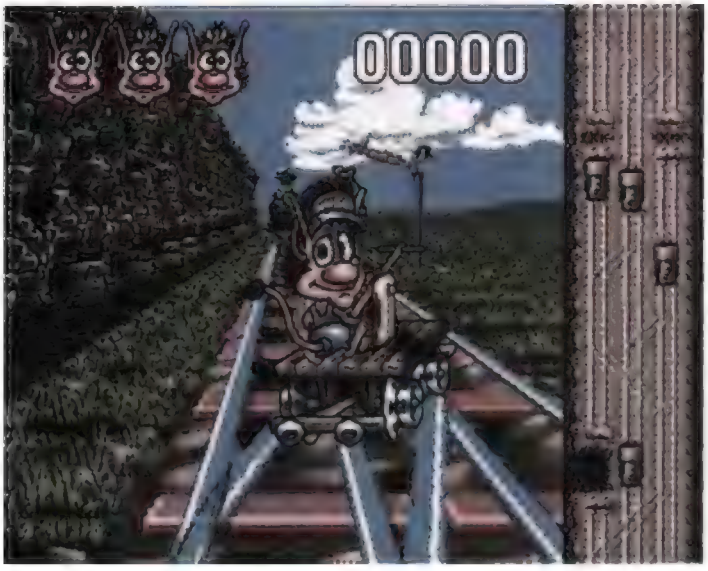
LEVEL 1: Oyunun bu bölümünde, bir tren yolu üzerinde gidiyorsunuz. Siz, demiryollarında yük taşımak için kullanılan aletlerden birini yönetiyorsunuz. Demiryolunda sizden başka büyük yolcu trenleri bulunuyor. Ayrıca bazı rayların sonu bir yerde kesilip, yeniden başlıyor. Dikkat etmeniz gereken şeyler bunlar. Sizin amacınız trenlere çarpmadan ve bir yerde kesilen yollara girmeden, yolların sağında ve solunda asılı duran torbaları toplamak. Puan toplamak için bu torbaları almalısınız. Bu torbaları almak için sizin herhangi bir hareket yapmanız gerekmiyor. Hugo, karşısına torba çıktıkça kendisi bu torbaları alacaktır. Eğer oyunu sağdaki haritaya bakarak oynarsanız, daha rahat edersiniz. Bu bölümdeki joystick hareketleri çok kolay. Zaten oyunun genelinde öyle. Joystick'i sağa çekerseniz, kullandığınız alet sağdaki raya; sola çekerseniz soldaki raya geçer. Bu bölüme başladığınızda üç hakkınız var. Eğer trene çarparsanız, crack hatasından dolayı oyun kilitleniyor. Bunun için trenlere çarpmamaya dikkat edin. Eğer kesik yollara girerseniz, kullandığınız alet yolun sonunda parçalanır. Ama oyuna kaldığınız yerden devam edersiniz. Bu bölümün en sonuna geldiğinizde, sağdaki yola girmelisiniz.

LEVEL 2: Bu bölüm bir dağda geçiyor. Üzerinde yürüdüğünüz, daha doğrusu koştuğunuz yol çok dar. Yol üzerinde çukurlar var. Ayrıca büyük kaya parçaları her an üzerinize yuvarlanabilir. Bu bölümde amacınız gene torbaları toplamak. Ama bu sefer torbaları almak size düşüyor. Torbalar yol kenarında, bir kaya parçasının üzerinde duruyor. Bunları alabilmek için joysticki sağa çekip, kaya parçasının üzerine, ama tam yanındayken değil, arada mesafe varken atlamalısınız. Bu mesafeyi kendiniz deneyerek bulmalısınız. Çukurlara rastladığınız zaman, joysticki yukarı iterseniz, çukurların üzerinden atlarsınız. Üzerinize gelen dev kaya parçalarından kurtulmak içinse, torbaların bulunduğu yerlere atlamalısınız. Ekran üzerinde görmüş olduğunuz oklar size ne yapmanız gerektiği konusunda yardımcı oluyor. Ekranda sağ üst köşeyi gösteren bir ok çıktığı zaman, joystick'i sağ üst köşeye iterseniz, bu bölümün ikinci kademesi diyebileceğimiz, dağın bir üst yoluna geçerseniz. Buraya geçtiğinizde, alt yoldan farklı olmadığını göreceksiniz. Sadece burada daha çok kaya geliyor. Burada da sağ üst köşeyi gösteren ok çıktığı zaman joystick'i sağ üst köşeye çekerek bir dağın en tepesine tırmanır ve kız arkadaşınızı kaçıran kadının bulunduğu mağaranın önüne gelirsiniz.

LEVEL 3: Artık TV VERSION'un son bölümüne geldik. Bu bölüme geçtiğiniz zaman, tek hakkınız olacak. Burada yapmanız gereken tek şey var: Mağaranın üst duvarında asılı, birden dörde kadar numaralanmış iplerden birini seçerek çekeceksiniz. Bu iplerden bir tanesi, kız arkadaşınızı kaçıran kadını bağlayarak, mağaranın dışına atacak ve siz de kız arkadaşınıza kavuşacaksınız. Eğer yanlış ipi çekerseniz, kendiniz ipe dolanarak mağaranın dışına atılacaksınız. Bundan sonra oyuna tekrar en baştan başlamanız gerekecek. Doğru ip, genellikle ya üç ya da dört numaralı ip oluyor.

TV VERSION bu kadar. Bundan sonra bir de son ekran var.

Şimdi de Tv Version ile Arcade Version'ın karşılaştırmasını yapalım.



ARCADE VERSION:

LEVEL 1: Burası Tv Version'ın birinci bölümünün aynısı. Ama biraz daha zorlaştırılmış. Burada daha çok tren var ve daha sık geçiyorlar. Bu bölümün sonunda, sol taraftaki raydan gitmelisiniz.

LEVEL 2: Burası da birinci bölümde olduğu gibi Tv Version'ın zorlaştırılmış hali. Burada daha çok çukur ve kaya parçası var. Çukurların genişlikleri de büyültülmüş. Özellikle ikinci yolda neredeyse torba alacağınız her seferde karşınıza kaya çıkıyor. Ayrıca ikinci katta torba aldığınız kayalarla çukurların arası hemen hemen hiç yok gibi. Yola atladıktan sonra çukura düşecek gibi oluyorsunuz. Bu bölümde ikinci yoldaki torbaları da topladıktan sonra üçüncü bölüme geçiyorsunuz.

LEVEL 3: Bu bölüm, Tv Version'da yoktu. Bu bölümde gene tren yolunun üzerinde üzerinde gidiyorsunuz. Ama yol çok karışık ve bir sürü tren var. Bu bölümü bitirmek gerçekten çok zor. Bu bölümün sonunda sağ taraftaki yola girmelisiniz.

Bundan sonraki bölümler diğerleriyle aynı. Sadece diğer bölümlerin daha zorlaştırılmışları.

HUGO son günlerde gelen iyi oyunlardan bir tanesi. Yalnız oyunun beş disket olması, oyuna eksi puan kazandırıyor. Her bölümde bir disket kullanıyorsunuz. Ama oyun sizi gerçekten sürüklüyor. Ayrıca oyunun grafikleri ve sesleri hiç de yabana atılacak gibi değil. Oldukça iyi yapılmış. Bence alsanız iyi edersiniz. Size şimdiden başarılar.

GRAFİK	:%90
SES	:%90
OYNANABİLİRLİK	:% 90
GENEL	:%90

Gökhan ŞENER

Merhaba simülasyoncular! Bu ay da sizlerle birlikte yılan hikayemi... öhhööö, yazı dizimize devam ediyoruz. Umarım hepiniz geçen aydan bu yana bol bol uçuş pratiği yapmışsınızdır, çünkü bu ay hayatımız havada hesap yaparak geçiyor.

İlk olarak, meydan turunu ve bir pistin trafik paternine giriş-çıkışları görerek basit hava trafiği bilgisine sahip olacağız. Daha sonra **ADF, VOR** ve **DME** cihazlarının basit şekilde **VFR** uçuş şartlarında kullanımını göreceğiz. Programımızda coğrafi koordinatlar vererek yer değiştirebilmemiz için, Flight Simulator'ın dünya (!) yapısını inceleyip, paralel olarak da buradan elde edeceğimiz bilgilerle direkt yer değiştirmeyi sağlayacak olan **"POSITION"** seçeneğinin kullanımını görmek bir sonraki durağımız. Snnra elimize bölge haritalarımızdan birini alarak hem yer değiştirmenin, hem radyo seyrüsefer aletlerinin kullanımının, hem de meydan turunun işlendiği uzun bir uçuş alıştırması yapmaya başlayacağız. Son olarak da, kendi çalışmalarınızı zorlaştırmak için rüzgar seçmek isteyen mazohist arkadaşlar için **"UMFELD/WIND"** seçeneğini tanıyacağız. Sözü uzatmadan ilk konumuza geçelim...

Meydan Turu ...

W. FAIRCHILD MEYDANI

Bir uçak bulunduğu hava alanından kalkarken, bir hava alanına inerken veya *touch'n* go'lar ile iniş kalkış çalışırken, kullandığı pistin etrafında standartlaştırılmış turlar halinde uçar, **'Trafik Paterni"** olarak da adlandırılan bu turlar, rüzgarın esiş yönüne ve bazı özel hallerde arazi şartlarına göre tasarlanmışlardır ve aynı bölgede uçan uçakların güvenliğini sağlamada kullanılırlar (Bizim programımızda başka uçak yok ki demeyin, iki arkadaş bilgisayarları bağlayıp birlikte uçabilirsiniz...).

Şekil 1'de gördüğünüz gibi, bir meydan turu dikdörtgen şeklinde bir uçuş yoludur. Bu dikdörtgenin her kenarının da bir adı vardır. Meydan turunun kenarları **"Bacak"** genel adını alırlar. Meydan turu o anki rüzgar yönü göz önüne alınarak seçilen **"Aktif Pist"** etrafında atılır. Aktif pist, rüzgarı mutlaka **karşıdan veya karşı yandan** almalıdır (Uçak arkadan rüzgar alırsa, yere göre hızı çok artacağından inişler tehlikeli olur).

Gelin şimdi bir meydan turunun yapısını ve kullanımını.inceleyelim.

İlk bacak, kalkış bacağıdır. Kalkış bacağı, pist doğrultusu korunarak ve tırmanış halinde uçulur. Kalkış bacağının bitme noktası, her hava alanı pistinin arazi yapısına göre belirlenmiş bir **"Güvenlik** Yükseltisi"'ne tırmanılana kadar sürer. Bu yükselti, genelde **yerden** 400-500 ft. kadardır. Bu yükseltiye ulaşıldıktan sonra, özel bir arazi engeli yoksa normal olarak sola, yani rüzgar yan bacağına dönülür.

Rüzgar yan bacağı uçağın **"Patern Yükseltisi"'ne** tırmandığı ve eğer meydan turundan ayrılacaksa bunu gerçekleştirdiği yerdir. Patern yükseltisi normalde 800' AGL'dir ve arazi şartlarına göre yükselebilir. Bir uçak meydan turundan çıkarken ilk önce bu yüksekliğe gelir ve sonra meydan turu dışına 45 derece dönerek çıkar. Eğer paternin içerisinde kalacaksa, daha önceden belirlenmiş veya kendi uçağının performansına uygun bir mesafe katettikten sonra sola dönerek rüzgaraltı bacağına döner. Meydan turunun en önemli kriterlerinden biri bu mesafedir. Eğer bu mesafe çok uzun seçilirse, motorunuz durduğunda piste erişemezsiniz. Eğer çok kısa seçilirse, esas bacakta son kontroller esnasında size yeterli zaman kalmadığından çok işi kısa zamanda yapmak zorunda kalırsınız ve mutlaka paternin uygulanma biçiminde bir hata olur. Mesela bizim programımızda 30 saniye kadar rüzgar yan bacağı uçmak, en ideal inişleri sağlıyor.

Rüzgaraltı bacağında uçak Patern Yükseltisinde uçar ve pisti ters yönde kateder. Rüzgaraltı bacağı, meydan turuna dışardan gelip katılacak uçakların girişlerinin yapıldığı bacaktır. Meydan turuna girecek uçak patern yüksekliğinde uçarken, 45 derece bir açıyla gelip rüzgaraltı bacağına girer. Bundan sonra alana inecek bir uçak, meydan turunun boyutlarına ve uçağının süzülme kapasitesine göre pistteki konma noktasını geçerken süzülmeye başlayabilir. Süzülmenin başlama noktası, genelde trafik paterni boyutlarına ve uçağın hızına bağlıdır ve 500 fpm.'lik alçalma hızı civarında gerçekleşen süzülmeler ideal olduğundan, süzülüşe başlanacak nokta buna göre belirlenmelidir. Pist, uçağın 45 derece arkasında kalırken esas bacağa dönülür.

Esas bacakta, uçak yine yan rüzgar alarak uçar. Burada uçakta iniş için hazırlıklar ve kontroller yapılarak (iniş takımları vs.) süzülmeye başlanır ve pist kontrol edilerek gerekli mesafede son yaklaşmaya dönülür. Ayrıca yine burada uçağın son hız yükseklik değişimleri ve güç ayarları yapılır.

Son yaklaşma bacağında amaç, pisti tam karşılayıp ortalamak, gerekli rüzgar düzeltmelerini vererek uçağı bu hatta tutmak ve tam konma noktasına tekerlek değdirmektir (Zaten işin en zor yanı bu...).

Standart meydan turlarında tüm dönüşler soladır, tabii arazi engellerince bu değişebilir. Bir trafik paterni, bir pistin adı ve tur dönüşlerinin yönü söylenerek adlandırılır. Mesela "19 pistinin soldan trafik paterni", gibi.

Programımızda başka uçak olmadığına ve istediğimiz gibi "at koşturabildiğimize" göre, meydan turunun büyüklüğünü de uçağımızın performansına göre ayarlayabiliriz. Bunun için gerekli pratik bilgileri, yazımızın son bölümündeki meydan turunda uçuşla ilgili liste bölümünde ve bir şema halinde de Şekil 5'te bulabilirsiniz.

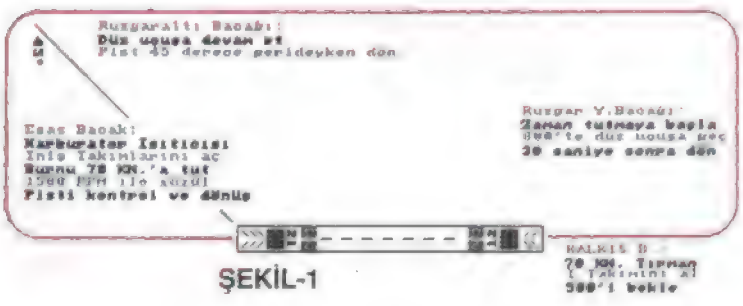
Diğer konularımızı işledikten sonra, bu ayki uçuş çalışmalarınıza bol bol düzgün meydan turu giriş çıkışlarını ve düzgün patern uçuşlarını dahil etmenizi tavsiye ederim. Yazımızın son bölümünde, meydan turu ile ilgili işleri kendi uçağımız için göreceğiz. Şimdi gelin biraz alet bilgisi edinelim...

Radyo Seyrüseferi ve ADF ...*

Her ne kadar VFR uçuş çalışmasında esas amacımız alet kullanmadan uçmak olsa da, tam bir VFR seyrüsefer uçuşu (uzun mesafe uçuşu veya Cross-Country) yapmamız programımızda mümkün değil. Çünkü görsel olarak yeteri kadar belirgin noktalar veya bölge arazi haritaları elimizde bulunmuyor (Gerçi önümüzdeki aya kadar bir arazi haritası bulma ihtimali var, ama...). Bu sebeple, ADF ve VOR gibi uçuş cihazlarının kullanımını öğrenmeden programın zevkini çıkarmak pek mümkün değil. ADF ve VOR'la uğraşmak biraz kafa kurcalatıyor, bulmaca çözer gibi uçuyorsunuz.

ADF, Automatic Direction Finder, yani otomatik yön bulucu kelimelerinin kısaltılmış halidir. Uçağımızdaki en basit radyo seyrüsefer cihazıdır.

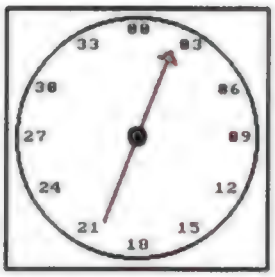
ADF, Şekil 2'deki gibi basit bir skala ile bu skalanın ortasında dönerek istenilen bir radyo sinyal kaynağını işaret eden bir oktan oluşur. ADF cihazı yalnızca sinyal kaynağının o an uçağın doğrultusuna göre ne yönde olduğunu gösterir. Uçağın sinyal kaynağına göre coğrafi konumunu belirtmez. Yani siz bir dönüş yaparken ibre de sinyal kaynağını takip için döner.



ŞEKİL-1

ADF frekanslarını bağlamak için, borda panelinin sağ tarafındaki ADF kutucuğunun içinde 3 basamak halindeki frekans ayar kutucuklarını klikleyin. ADF, ekranda VOR 2 cihazı ile aynı yerde dönüşümlü olarak gösterilir. ADF'nin veya VOR 2'nin gözükmesi için ADF ayar kutucuğunun sağ üst kısmındaki ufak dikdörtgeni kliklemeniz, bu iki cihaz arasında gidip gelmenizi sağlar.

Şimdi gelelim ADF kullanımı ile ilgili basit yöntemlere. **İlk yöntem,** "Homing" diye de adlandırılan "Kaynağa Yönlenme"dir. ADF ile bir kaynağa yönlenmek için, ADF'nin oku kadranda sürekli olarak 00'ı gösterecek şekilde uçmanız gerekir. Okun 00'da olması, kaynağın tam karşınızda olduğunu gösterir. Kaynağa çok yaklaştığınızda, ok ilk önce hassaslaşarak hızla bir yöne doğru kayar ve sonra da 18'i gösterir. Bir NDB



ADF
Autonatic Direction Finder
ŞEKİL-2

istasyonunun üzerinden geçtiğinizi bu şekilde anlayabilirsiniz. Bu, ilk temel kullanımdır. Bir kaynağa yönlenirken rüzgarın bizi savurmasının önemi yoktur. Oku 00'da tuttuğunuz sürece kaynağa gidersiniz.

İkinci yöntem, kaynağa göre ne pozisyonda olduğunuzu ve belli bir pozisyona gelmek için ADF'yi nasıl kullanmanız gerektiğidir. Bir kaynağa göre ne yönde olduğunuzu bulmak için:

- O an gitmekte olduğunuz yönü pusula veya yön jiroskobu ile bulun.
- ADF'deki değerin yön karşılığını buna ekleyin veya çıkartın. Değer, 000 ile 179 arasında ise toplayın; 180 ile 359 arasında ise 360'tan çıkartın ve kalan sayıyı uçtuğunuz baştan çıkartın.
- Bulduğunuz değerin 180 derece çıkarılmış hali, sizin kaynağa göre konumunuzu verir.

Bunu bir örnekle görelim. Diyelim ki, 245 oaşa uçuyorsunuz ve ADF'de 28 okunuyor: 360-280=80 dereceyi 245'ten çıkartırız. Kaynağa göre konumumuz, bulunan 165 derece değerinin 180 derece gerisi olan 345 derecedir. Tabii bu arada kaynağa yönlenmek için 165 başa gitmek gerektiğini de söylemeye gerek yok.

Yukarda anlatılanlar göründüğü kadar karışık değil. Kafadan yapmaya hemen alışırsınız.

Üçüncü Yöntem, bir NDB'ye istediğiniz bir hat üzerinden yaklaşmak ve bu hattı rüzgar düzeltmesi vererek tutmak. Bunun nasıl yapılacağını gene adım adım görelim:

- NDB'ye **yaklaşmak istediğiniz yöne** dönün.
- Ok solda kalıyorsa, yaklaşmak istediğiniz yönün 90 derece soluna; sağındaysa 90 derece sağına dönün.
- Ok, döndüğünüz yöne göre tam 27'yi veya 09'u gösterirken yaklaşmak istediğiniz yöne dönün.
- Dönüşten çıktığınızda, istasyon biraz sağda veya solda kalabilir. Bunu gidermek için, yavaş Rudder dönüşleri ile oku ilkin 00'a getirin ve yönünüzü okuyun. Sonra da 5 veya 10 derece daha düzeltme verin.
- Okun o anki değerinden **verdiğiniz düzeltme kadar** daha sapmasını bekleyin ve gene rudder dönüşleri ile rotanıza oturun.
- Eğer rotanıza oturduktan sonra dönüş yapmadığınız halde ADF hafif sapmalar gösteriyorsa, sapmaların yönüne doğru hafifçe dönüp iki önceki adımdaki gibi rotanızı yavaşça düzeltin. Düzeltmeden sonra rüzgarın geldiği tarafa hafifçe dönerek okun oynamadan duracağı açıyı bulun, yani rüzgar içine düzeltme verin.

Öhhö, örnek vermezsek ayıp olacak... Bir NDB'ye 190 başa dönük halde yaklaşmak istiyorsanız, ilkin 190'a dönün. Farzedelim ok 03'ü yani sağı gösteriyor. 190+90=280 derece'ye dönün ve okun 27'yi göstermesini bekleyin. Sonra da 190 başa yeniden dönerek rotaya oturun.

Gene farzedelim dönüşleriniz iyi değildi. 190 dönük haldeyken ok 5 derece **(yani bilgisayardaki okun bir adımlık hareketi...)** solu gösteriyor. Hemen oku 00 getirin, yani 185e dönün, arkasından da 5 derece daha düzeltme verin, yani 180'e dönün. Artık ok 5 derece sağı gösterecek. Okun 10 derece sağı göstermesini bekleyin ve gene 190 başa uçağı döndürün.

Rüzgarın sizi rotanızdan sola atması da zevkli olur, değil mi? Rüzgarın sizi sola attığını okun sağa kaymasından anlayabiliriz. Bilgisayarın gösterdiği en ufak adım 5 derece olduğuna göre, çok dikkatli bile olsak rüzgar bizi 5 derece savurmadan bunu anlayamayız. Farzedin erken uyandık, ve 5 derecelik oynamayı yakaladık. Hemen bir evvelki paragraftakilerin aynını yapın (5 derece yerine çok daha fazla düzeltme açısı gerekebilir), ama uçağı 190 baş yerine daha büyük bir başa doğru uçurun ve rüzgarın sizi hala savurup savunmadığını kontrol etmeye devam edin.

Dördüncü Yöntem ise üçüncü'nün tam tersi, yani bir NDB'yi tam gerinize alarak istediğiniz bir başa uçmak. E, herşeyi ben mi anlatayım, okun 00 yerine 18'i göstereceği şekilde herşeyin nasıl olması gerektiğini de siz bulun.

Nasılsınız? İyi misiniz halen? Lütfen parmağımı takip edin, solaaa, sağaaa... güzel, reflexler yerinde, öyleyse VOR kullanımına geçebiliriz. ..(nıhohıhahaha!)

VOR Kullanımı...

ADF ile kafa yedikten sonra VOR kullanımı oldukça basit gelecek, çünkü VOR sizin bütün yön problemlerinizi kesinlikle halletmek için var. Yani şuraya şu kadar dön, bekle vs. yok.

VOR, Şekil 3'teki gibi şirin bir aletçik. Aletin sol alt köşesindeki düğmeden VOR kadranının alt ve üzerindeki yön kadranındaki değerleri değiştirebiliyorsunuz. Değerleri değiştirirken, bu düğme kutucuğunun sol veya sağ kısmını klikleyerek değerleri tek tek arttırabileceğiniz gibi, basıp bir süre bekleyerek değerlerin hızla değişmesini de sağlayabilirsiniz (Saatlerdeki gibi).

VOR alıcısı, tamamen sizin bir VOR istasyonu etrafındaki coğrafi konumunuzu gösterecek şekilde yapılmıştır **Yani VOR'ın göstergesi uçağınızın gittiği yönle ilgilenmez.**

Gene Şekil 3'e dönelim. VOR'ın kadranından başka ufak bir göstergesi ve "TO", "FROM" ve "OFF" yazılarının gözüktüğü ufak bir de pencereciği vardır.

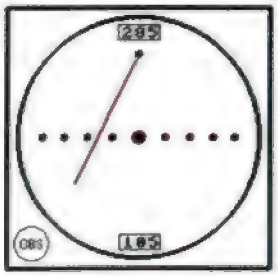
VOR, sizin bir **istasyona göre nerede olduğunuzu** ve **ne yöne giderek o istasyona ulaşacağınızı** gösterir. Ayrıca yaklaşmak istediğiniz bir radyal'i VOR'a bağlayarak ne yöne doğru düzeltme vereceğinizi otomatik olarak size gösterir.

Ana yöntemlere gelelim. **İlk yöntem,** gene VOR'a doğru uçmak. Fakat aynı anda VOR'a göre pozisyonunuzu da okuyabiliyorsunuz. Frekansı bağladıktan sonra VOR'ın düğmesiyle oynayarak kadrandaki değerleri kaydırın. Bir süre sonra gösterge kadran sınırları içerisinde hareket edecektir. Bu noktada gösterge kadranın tam ortasına gelecek şekilde hassas ayar yapın ve "TO-FROM" pencereciğine bakın.

- TO gözüküyorsa, kadranın üstündeki değere uçarak VOR istasyonuna gidersiniz. Kadranın altındaki değer, size istasyona göre nerede olduğunuzu bildirir.
- FROM gözüküyorsa, kadranın üstündeki değer yerinizi, altındaki ise istasyona gitmek için dönmeniz gereken yönü gösterir.
- Eğer ibre ortalanamadan "OFF" durumuna geliyorsa, ya istasyona sinyal alamayacak kadar uzaktasınızdır, (75 mil mesafeden daha uzak) veya bağladığınız değerden 75 dereceden fazla sağda veya soldasın izdi t

İkinci yöntem ise, istasyona doğru veya istasyondan dışarı belli bir hatta uçmak ve rüzgar düzeltmesi vermek.

- Uçmak istediğiniz radyali VOR kadranına bağlayın.
- Kadranın üst kısmındaki değer tarafına yakın bir yöne uçuyorsanız, gösterge sizi bulunduğu tarafa "Çağırır". Yani gösterge



VOR
Very high frequency
Omnidirectional
Range
ŞEKİL-3

sağda ise, istediğiniz rotaya göre daha büyük bir başa uçup sağa gitmeniz beklenir; solda ise tarn tersi. Gösterge tam ortaya gelirken, üstteki bağladığımız rota değerine doğru dönerek rotaya oturmuş oluruz.

- Kadranın alt kısmında gözüken rota değerine yakın bir başa doğru uçuyorsak, göstergenin işaret ettiği yönün tersine dönerek rota düzeltmesi veririz. Yani gösterge soldaysa, biz altta bağlı değerin sağına dönerek düzeltme veririz.

Dikkat ettiyseniz, bu işlem sırasında VOR bizim dönük olduğumuz yöne aldırmadan aynı gösterge değerlerini veriyor.

Rüzgar düzeltmesi veya hataların düzeltilmesi için rudder dönüşleriyle demin anlattığım yöntemle göstergeyi ortalayın. Rüzgar düzeltmesi için daha sonra tam rota yönüne değil de, rüzgar içinde dönerek düz hatta uçuşu sağlayın.

Son aletimiz ise **DME.** DME, Distance Measuring Equipment yani mesafe ölçme ekipmanı sözcüklerinin kısaltılmış halini ifa-

de ediyor. DME, VOR 1'e bağladığınız istasyon bir VORTAC istasyonu ise, o istasyona olan gerçek mesafenizi gösterir. Gerçek mesafe derken o anki yüksekliğinizin de işin içine katıldığını, sadece kuşbakışı olarak istasyonla aranızdaki mesafenin ölçülmediğini kastediyorum. Bir örnek verirsek, VOR cihazı ile yönlendiğiniz bir istasyonun üzerinden geçerken, DME size mil olarak yüksekliğinizi gösterir. İlgilenenler için 5447 feet AGL, DME'de 1 mil gözükür.

Bravo, Bravo! Aletli VFR uçuşun en basit yöntemlerini de atlatmış bulunuyoruz. Şimdi programımızda harita üzerinde nasıl hareket edeceğimizi ve dergimizde yayımlanan haritaları kullanmayı öğrenelim.

Flight Simulator in **Dünyası**...

Flight Simulator, oldukça büyük bir arazi haritasına sahip halde elimize ulaşıyor. Elkitabından alınan bilgiye göre, arazi kayıtları toplam 259 milyon kilometrekare'lik bir alana karşılık geliyor ve tüm ABD sınırlarını içine alıyor. Bu alanlardaki önemli arazi bilgisi hava fotoğraflarından yola çıkılarak şekillendirilmiş. Tabii bu kadar büyük bir alandaki tüm arazi bilgisi bir diskete sığmadığı için, ABD'deki birkaç bin hava meydanından yalnızca 120 tanesi sizin için yayınladığımız bölge haritalarının kapsamı içinde kalacak şekilde programa dahil edilmiş. Ayrıca şu anda piyasada kolay bulunmamakla birlikte, Avrupa ve Asya'nın bölümlerini de kapsayan pek çok senaryo disketi mevcut.

Flight Simulator programının enlem ve boylam kayıtları, programın kendine has değerlendirme sistemi ile tutuluyor. Programın ABD disketindeki merkez noktası 40 Kuzey, 88 30' Batı coğrafi koordinatlarına karşılık geliyor.

NAV menüsündeki POSITION seçeneği ile coğrafi koordinatları birleyebiliyoruz. Bu seçeneğin penceresine 6 tane koordinat girebiliyoruz. Bunların üstteki 3 tanesi sizin bulunduğunuz noktanın, kalanlar ise kontrol kulesinin koordinatları ve yüksekliği. Bu sayılardan birini değiştirmek için ilkin sayının yanındaki kutucuğu klikleyin ve sonra da klavyeden istediğiniz değeri girin.

Coğrafi koordinatların belirlenmesine gelince... Programımızın demin bahsettiğim merkez noktası 16384 Kuzey, 16384 Doğu koordinatı oluyor ve Şikago'nun biraz güneyine düşüyor. Her 100 koordinat birimi 16 mile karşılık geliyor. Bir ABD haritası üzerinde gerekli mesafeleri bulup mile çevirdikten sonra, 16'ya bölüp bulunan sayıyı 100 koordinat birimi olarak 16384'e ekleyerek veya çıkararak İstediğiniz bir koordinata gidebilirsiniz.

Tabii bölge haritalarımızın her birinin bir köşesinde bulunan havaalanı listelerindeki koordinatları girerek kolayca istediğimiz havaalanına gidebiliyoruz.

Bölge haritalarındaki eksikler de çok aslında. Mesela VOR veya NDB istasyonlarının hiçbirinin koordinatları yok. Bunların koordinatlarını bölge haritasının üzerinde bulmak için, verilen ölçeğe göre bir cetvelle ölçümlerinizi ve hesaplarınızı yapın. Dikkat etmeniz gereken nokta, cetvel kullanarak ölçüm yaparken enlem ve boylamlar üzerindeki uzunlukları cetveli hangi açıyla tutarak ölçmeniz gerektiği. Her bölge haritasının altında meridyen ve paralelerin çerçeveye göre nasıl bir açıyla konumlandığı 21 veya +15 gibi değerler halinde yazar Artı değerler için saat yönünün tersinde eksi değerler için saat yönünde belirtilen değer kadar cetvelinizi kağıda eğik tutarak ölçümlerinizi yapın. Aksi takdirde son derece farklı değerlerle uğraşırsınız.

Yüksekliğimizi, 3. satırlardaki sayı olarak giriyoruz. Maksimum verebileceğiniz yükseklik 65535 feet. Eğer buraya 0 değerini girerseniz ve iniş takımlarınız açıksa, otomatik olarak pist düzeyine yerleştirilirsiniz.

Uçalım, Uçalım...

Gelin yazımızı bütün anlattıklarımın tekrarı niteliğinde olacak bir örnekle bitirelim. Örneğimizde ilkin kendimizi pozisyon seçeneği ile SEATTLE bölgesindeki TATOOSH VORTAC'ın yakınlarına postalayacağız, sonra ELWHA NDB'nin yakınlarına gelerek WILLIAM FAIRCHILD meydanına inmek için ADF kullanarak yönümüzü tespit edeceğiz. Meydana ulaşınca da bir trafik patemine girip ineceğiz.

Uçuş planı olarak Şekil 4'ü kullanacağız İlk amacımız kendimizi TATOOSH'un yaklaşık 10 mil güneyine "ışınlamak". Şekifder de gördüğünüz gibi, istediğimiz noktanın koordinatlarını bulmak için ilkin bölge haritamızda koordinatları belirtilmiş bir referans noktası alıyoruz. Bu nokta en yakın pist olan W. FAIRCHILD meydanı.

Referans noktamızla aramızda 66 mil gibi bir uzaklık var. Her 16 milin 100 koordinat birimine karşılık geldiğini hatırlayarak yaptığımız hesaplarla istediğimiz noktaya karşılık gelen 21900, 6025 koordinatlarını buluyoruz.

Daha sonra TATOOSH VOR'a tam 180 radyalinden, yani tam güneyden yaklaşacağız. VOR istasyonunu geçtikten sonra ELWHA NDB'yi ADF cihazımıza bağlayıp tam 90 başa uçarken ADF'ye gideceğiz. ADF istasyonu geçildikten sonra, yaklaşık 80+ başa dönüp meydana ulaşacağız.

Amacımız, bize paralel olarak yaklaştığımız 09 pistinin opozit tarafına, yani 27'ye soldan trafik paterni ile inmek ve burada meydan turları atarak ve touch'n go'lar yaparak çalışmak. Burada, geçen ay az gördüğümüz iniş kalkış olayını ve meydan turunun programımıza en uygun nasıl uçulabileceğini göreceğiz. Bu arada herhalde söylemeye gerek yok ama, artık uçağımızın borda panelindeki tüm araçlar (varyo-

metre dahil) açık durabilir. (Geçen ay dersinize iyi çalıştıysanız...)

Artık yapmanız gerekenleri bir liste olarak yazıyorum:

- Uçağınızla Oakland Pistinden kalkın ve alçak bir irtifada düz uçuşa geçin.
- Position seçeneğini aktif hale getirin. 21900,6025 koordinatlarını ve 3000 feet yükseklik bilgisini menüye girin. Kule koordinatı vermek isterseniz 21738,6368 koordinatlarını girebilirsiniz.
- Evet, "ışınlandık" (!). Şu anda büyük ihtimalle 270 başa uçar halde hafif bir alçalma halinde olacağız. Uçağı sağa 000 başa doğru döndürmeye başlayın.
- VOR 1'e 112.2 frekansını bağlayın. Artık TATOOSH VORTAC istasyonunun uzaklığı DME cihazında görünmüş olmalı. Yaklaşık 14 mil uzaklıkta bulunuyorsunuz.
- VOR 1 'in radyal seçme düğmesiyle oynayarak 000 TO bağlayın. Seçtiğimiz radyal oldukça sağımızda kaldığı için uçağı 045 oaşa doğru döndürün ve dönüşten çıkın.
- Bundan sonra düz uçun ve VOR'ın göstergesinin sağ kenardan hareketlenmesini bekleyin. Gösterge ortaya iyice yaklaştığında, 000 başa dönün ve ufak düzeltmelerle Radyali ortalayın. İsterseniz AUTOKOORDINATION" seçeneğini kaoatıp ufak Rudder dönüşleri yapın.
- Şu anda yaklaşık 5 DME gibi bir mesabede olmalısınız. Radyali ortaladıktan sonra ADF'ye 260'ı yani ELWHA NDB'nin frekansını bağlayın ve ADF'yi ekrana getirin.
- ELWHA NDB'nin sağ kanat altında (yani kadran üzerinde 09'a) gelmesini bekleyin ve 090 başa dönün. Bu sırada 10 DME gibi bir mesafede olmalısınız.
- Artık önünüzde uzun bir yol ve yaklaşık yarım saatlik bir süre var. Bu süre içinde ilkin ELWHA NDB'ye tam 090 başta giderden karşılamayı deneyin. Büyük ihtimalle zamanınız artacak. Bu süre içinde ikinci bir çalışma olsun diye 080 gibi farklı bir başta stasyona yaklaşmayı da deneyebilirsiniz.
- ELWHA NDB'nin üzerinden geçerken D85 başa dönün. Artık ilerde William FAIRCHILD pistini görüyor olmalısınız. 3000' yükseklikten yavaşça alçalarak meydana yaklaşın.
- 09 pistini gördüğümüze ve 27'ye inmek istediğimize gore sag tarafa sapıp pistin üzgaraltı bacağına kuralına göre girmemiz lazım. Ama nasıl? Programımızın 3 boyut hissi olmadığına göre, rüzgaraltı bacağının pistten uzaklığını nasıl ayarlayalım? Bunu Birazdan açıklayacağım. Siz ilk inişinizi yapmak için 1100' yükseklikte (yer yüksekliği+800') pist üzerine gelin 180 başa ve 30 saniye bekleyip 090 başa geri dönün.
- Pistin ucu "V" tuşu ile ulaştığınız arka çapraz görüntüde görüntü ekranındaki "T" ile çakıştığında sola dönün. İniş takımını açın, "I" ile karbüratör ısıtıcısını açıp yüksekse motor devrini 1500 RPM'ye düşürün. Hızınızı 70 knot'a düşürüp süzülmeye başlayın ve gazla oynayarak son yaklaşmaya dönün ve inin.

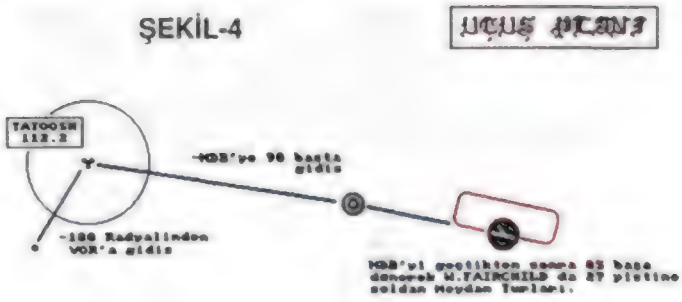
Programımızda, görsel nirengi olarak alınacak noktalar pekçok pist için belirgin olmadığından, üç boyut hissi de yetersiz kaldığından ve bazen aldatıcı olabildiğinden bir meydan turu atarken kendi uçağımızın performansına göre bir meydan turunu standart kabul edip bunu uygulamaya alışmak en iyi inişleri bize sağlayacak. Performansla ilgili kısım gerçek hayatta da böyle. Aşağıda herhangi bir meydan turunda yapmanız gerekenleri, Cessna 182 için bir liste halinde açıklıyorum. Verilen zamanlama ve motor devirlerine uyarsanız, oldukça düzgün inişler gerçekleştirebilirsiniz. Verilen yükseklikler yer seviyesinden yani AGL olarak verilmiştir. Çalıştığınız meydanır yüksekliğini haritadan okuyarak meydan turunun MSL yüksekliklerini hesaplayın.

- Kalkış bacağında ilkin sabit 70 knot'lıh bir tırmanma sağlayın. Ardından "U" ile iniş takımlarını içeri alın. 500' AGL'e tırmanana kadar bekleyin ve sonra rüzgar yan bacağına dönün.
- Rüzgar yan bacağına döndükten sonra, bir 30 saniye bekleyin. Bunu radyo cihazlarının panelindeki saatin saniye bölümüne bakarak yapabilirsiniz. Bu arada 800' AGL'de düz uçuşa geçin. 30 saniye esas bacakta size gerekli tüm süreyi verip uygun bir şekilde son yaklaşmaya dönmenizi sağlar. Daha sonra rüzgaraltı bacağına dönebilirsiniz.
- Rüzgaraltı bacağında ineceğiniz pistin uç noktası 45 derece gerinize düşene kadar bekleyin. Bunu görmek için "V" veya "N" tuşları ile arka çapraz görüntü pencerelerini seçip pist ucunun bu görüntülerde görüntü "T"'si ile çakışmasını bekleyin. Sonra esas bacağa dönün.
- Esas bacağa dönüş bittikten sonra "I" ile karbüratör ısıtıcısını açın. "U" ile iniş takımlarını indirirken bir yandan da mouse ile burnunuzu ufka göre aynı yerde tutup hızınızın 70 knot'a düşmesini bekleyin. 70 knot hız gelirken motor devrini 1500'e getirin, 70 knot'ta ve bu gaz ayarında bırakın uçak dengelensin. "F" veya "H" tuşları ile sağ veya sol yana bakarak pist başının yerini tespit edin ve deneme yanılma ile yumuşak bir dönüşe ne zaman girerseniz son yaklaşmaya tam oturursunuz bulun ve ilerde de kullanın. Dönüşlerde ufku ve "T"'yi kullanarak burnun düşmesini engelleyin, sert yatışlardan kaçının.
- Son yaklaşmada, ilkin varyometre ile 500 fpm. civarındadır alçalma yaptığınızdan emin olun. Pisti ortalayın, bu konumda tutun ve piste yüksek mi, alçak mı geldiğinizi kestirmeye çalışın. Mümkün olduğunca düzgün patern yapıp gaz ayarı ile oynamadan piste gelin. İlk turlarda özellikle **gazla oynamayın** ki, süzülme sonunda nereye kadar uçabiliyorsunuz tam öğrenebilin. Aksi takdirde boşuna gaz verip yukarda kalabilir veya gaz kesip alçaktan yaklaşma durumuna düşebilirsiniz. Başka bir tavsiye de elevator ayarıyla sakın burnu yukarı kaldırmaya çalışmayın, düşük hızda olduğunuz için uçağınızın ataleti ancak piste değmeden önceki toplama anına yetecek enerjiye sahiptir. Siz bu enerjiyi yolda harcarsanız, pist üzerinde STALL olup kafanızı kırabilirsiniz (!).
- Pist başı gelirken yavaşça gaz kesin, ufka ve pistin sonuna bakıp burnu yavaşça düz uçuş durumuna yakın toplayın ve yere dokunun. En önemli olay bu. Uçağı zıplatmadan bir seferde indirin!
- Tamamen indikten sonra "I" ile karbüratör ısıtıcısını kapatın, pistin bir kenarına indiyseniz tam ortalayın (buna zaman yetmeyecek kısa pistler dışında tabii...) ve tekrar sonuna kadar gazı açıp havalanın.

Ayrıca meydan turu atarken karbüratör ısıtıcısının kullanımı ile ilgili ufak bir hatırlatma: "I" tuşuyla karbüratör ısıtıcısını açıp kapatmaya çalışırken sakın aynı anda gazı ellemeyin. Bu durumda programın bir garipliği olarak karbüratör ısıtıcısı bir devreye girip bir devreden çıkmaya başlıyor. Kazara bu duruma düşerseniz, ilkin tüm tuşları bırakın, ilk önce "I", sonra gaz ayar tuşları 9 ve 3'e basarak yeni gaz miktarını belirleyin.

Meydan turuna giriş çıkış çalışmaları yapmak içinse demin öğrettiğim metodla meydan turunun yaklaşık uzaklığını bulup, görüntülerden bazı nirengiler sağlayıp bundan sonraki giriş çıkışlarınızda bu nirengilerden faydalanın. Bir piste 45 derece açıyla rüzgaraltına yaklaşırken pistin R veya Y (Alman klavyelerde Z) tuşlarıyla elde edilen ön çapraz görüntülerinden faydalanabilirsiniz.

ŞEKİL-4



RÜZGARR!

Evet pilotlar! Gelin biraz işinizi bozalım, uçuşunuza fitne fücur tozu ekip rüzgar çıkaralım, ADF yaklaşmalarınızı bozup son yaklaşmalarda sizi biraz terletelim.

Uçuşunuza rüzgar vermek için, önce UMFELD/WIND seçeneğini aktif hale getirin. Karşınıza çıkan menü, size 4 ayrı tabaka halinde rüzgar hazırlama imkanı veriyor.

Her rüzgar tabakasının sınırlarını bu bölgedeki rüzgarların yönünü, hızını ve istiyorsanız türbulans şiddetini de girip baş belanıza kavuşmuş oluyorsunuz. Girmeniz gereken argümanları liste halinde veriyorum.

OB. : Rüzgar tabakasının üst sınır yüksekliği. Foot olarak.

UNT.: Aynı tabakanın alt sınırı.

RCHT.: Rüzgar yönü.

TURB. : Türbulans katsayısı. 0-9 arası değerler alabilir.

GSCW.: Rüzgar hızı. Knot olarak.

Rüzgar yönü belirtilirken sizin bir pusula gülünün ortasında durduğunuz farzedilir. rüzgar yönü, rüzgarın **geldiği** yöndür. Yani 360'tan gelen bir rüzgarı tam karşıdan almak için 360 başa dönmeniz gereklidir.

Türbulans verdiğiniz zaman, uçağınız rastgele ve istediğiniz bir şiddette bir tarafa doğru bastırılarak yatmaya zorlanacaktır. Dolayısıyla ters kumandaları vermeyi unuttuğunuzda, sürekli dönüşler söz konusudur. Uzun süren bir dalgınlıkla (mesela VOR'la oynarken) rotanızdan onlarca derece sapabilirsiniz. ADF kullanımı ise bu durumdan en fazla etkilenendir, çünkü uçağı tam düz uçurmazsanız ADF prosedürlerini yapmanız çok zorlaşır.

SON SÖZ...

Bu aylık da bu kadar! Gelecek aya kadar zihinsel sağlığınızı muhafaza edin. Commodore SHOW'da sohbet ettiğim tüm uçuş meraklılarına selamlar! Uçuşla ilgili tüm sorularınız için bana yazın. Gelecek ay yeni uçuş bilgileriyle görüşmek üzere...

REALMS

Murat ŞENYÜZ & Neslihan ERYOL

Hayaller, düşler ve fanteziler hepimizin dünyasını hareketlendirir. Bambaşka alemlere dalar gideriz. Hatta insanların bu fantezileri, çoğu zaman bir filme ya da bir kitaba senaryo olmuştur. Peki, bir filme veya kitaba ilham kaynağı oluşturan bu düşler bilgisayara giremez mi? Tabii ki girer ve girdi de. Eski Amiga kullanıcıları Defender Of The Crown adlı oyunu hatırlayacaklardır. Eski çağda Britanya'yı ele geçirmeye çalıştığımız bu muhteşem oyunu kim unutabilir ki? Oyunda bir kralı canlandırıyordunuz. Ordularınıza kumanda ediyor, halkınıza hükmediyor, kısaca bir derebeyliği yönetiyordunuz. Yeri geldikçe para çalıyor, yeri geldikçe de yardıma muhtaç prenseslere yardım elinizi uzatıyordunuz. Ne de olsa, herşey büyük Britanya krallığı içindi. Ancak artık bu oyunu oynayanlar çok azaldı. Kimi sıkıldığı için, kimi bilmediği için, kimi de eskidiği için artık Defender of the Crown'i oynamıyor. Daha sonra piyasaya çıkan Iron Lord, biraz olsun bu oyunun boşluğunu doldurduysa da yerine geçemedi. Zaman zaman benzer türde oyunlar da piyasaya çıkmadı değil, ama hiçbiri o zevki veremedi. Taa ki 1992 yılının şu günlerine kadar. Çünkü şu günlerde REALMS adlı oyun var. Büyük bir krallığın başındaki kralın ölmesinden sonra, ülke parçalanmış ve krallığı oluşturan ırkların herbiri bağımsızlıklarını ilan etmişler. Ancak sadece bununla kalmayıp, birbirlerini de yok ederek tüm krallığın lideri olmayı da istemekteler. Fakat siz ölen kralın asıl varisi olduğunuzdan, buna izin vermemeli ve hepsini yok edip krallığın başına geçmelisiniz. Realms'in konusu kısaca bu. Krallığı yeniden eski haline getirip yönetime siz geçmelisiniz.

Oyunu yükler yüklemez karşınıza çıkan dil seçeneklerinden, dili İngilizce, Fransızca veya Almanca olarak seçebilirsiniz. Ben İngilizce olarak oynadığım için açıklamalardaki isimler ve simgeler de İngilizce terimler olacak. Daha sonra karşınıza çıkan şifreyi hiçbirşey yazmadan sadece RETURN tuşuna basarak geçin. Kısa, ama oldukça iyi dizayn edilmiş bir demo ve muhteşem bir müzikten sonra karşınıza Realms'in ilk ekranı çıkacak. Bu arada açıklamaya başlamadan önce şunu belirteyim: Bu oyunda kendinize data diski yaratamıyorsunuz. Oyunda kaldığınız yeri, ikinci diskin üzerine kaydediyorsunuz. Bu yüzden size tavsiyem, oyunu yüklemeden önce, ikinci diskinin bir kopyasını almanız olacak. Böylece kayıt esnasındaki bir bozukluktan dolayı tüm oyunu kaybetmemiş olacaksınız. Realms'in ilk ekranı çıkacak dedik. Tabii bu ekranda birçok şekil ve bu şekillerin de birçok değişik anlamları var.

HARİTA: Oyunun geçtiği bölgenin tamamını gösteren ana harita. Burada tüm şehirleri, orduları ve şehirlerin bağlantılarını görebilirsiniz. Şehirler, içi dolu dairelerle: başkentler ise bunlardan daha büyük dairelerle gösteriliyor. Sarı renkli daireler sizin şehirleriniz, kırmızı renkli daireler ise düşman şehirleri. Mavi dairelerse, size henüz düşman olmayan yabancı kentleri belirtiyor. Bunlar genelde, bağımsızlıklarını henüz ilan etmiş şehirler. Bu arada, bir başkenti ele geçirdiğinizde, dairesi hemen normal şehirlerinkinin boyutuna gelecek. Yani artık oranın bir başkent değil, başka bir ırkın normal şehri olduğunu bu şekilde anlıyorsunuz.

TERAZİ: Sol kefede para, sağ kefede ise insan göreceksiniz. Bunu dengede tutabileceğiniz gibi, insanı daha ağır bastırmanız sizin lehinize olacak. İnsan, halkın mutluluğunu belirtirken; para, alınan vergileri anlatır.

Haritanın altındaki ikonlar ise şunlar:

DİSK: Disk menüsüne geçmenizi sağlar. Bu menüde oyunu kaydedebileceğiniz gibi, yeni senaryolar da yükleyebilirsiniz. Disk ekranında şunları göreceksiniz:

A) Kalemli Disket: En soldaki ikon. Oyunu kaydetmek için kullanıyorsunuz. 5 adet *Save* S/oftan birini klikleyerek kayıt ismini yazın ve kaydedin.

B) Büyüteçli Disket: Daha önce kaydettiğiniz bir oyunu yüklemek ya da yeni bir senaryo yüklemek için kullanabilirsiniz. Realms'in kendi içinde 9.ayrı senaryosu bulunuyor. Herbirini kolay oynayabilmeniz açısından kısaca bu senaryolara bir göz atalım.

1. The Three Kingdoms: 3 ayrı ırk bulunan bu senaryo, kolay bölümlerden biri. **Ore, Dwarf** ve **Elvish** ırkları var. Orc'lar 3 orduya ve 3 şehre sahipler." Başkentleri *Kazad. Jub* ve *Karach* adlı iki şehirleri daha var ve Karach'da liman bulunuyor. Dwarf'larm da 3 ordusu var, fakat 5 şehirleri bulunuyor. Başkent *Khiza. Khuzu* ve *Kari* şehirlerinde liman bulunuyor. Ayrıca *Kazdo* ve *Akka* da, Dwarf'larm kontrolünde. Elvish'lerin 3 ordusu var ve 4 şehre hükmediyorlar. *Sibbia* hem başkent, hem de bu toplumun tek liman şehri. *Arbot, Kydu* ve *Farlo* Elvish toplumunun diğer şehirleri.

2. Island Realms: Bu bölümde de **Amazon, Nordic** ve **Barbarian** olmak üzere 3 ayrı ırk var. 4 ordu ile Nordic'ler ordu sayısı sıralamasında birinci durumdalar. Nordiclerin başkenti *Ariba. Omba* ve *Ragnutöa* birer liman mevcut. Bunlar dışında *Saad, Hama* ve *Athan* olmak üzere toplam 6 şehre sahipler. Hepinizin bildiği gibi vahşi kadınlar olarak tanınan Amazon'larsa, 3 orduya sahipler. *Rigus, Tamus, Igris* ve başkent *Tama* olmak üzere 4 şehirleri var. Bu

senaryoda Amazon'ların dezavantajı, hiç limanlarının olmaması. Senaryodaki son ırk ise Barbarian'lar. Targus, hem başkent hem de önemli bir limana sahip. *Scandive Amun'da* da ikinci derece limanlar var. *Gevia, Valla* ve *Jullu* şehirleri ile birlikte toplam 6 yere hükmediyorlar.

3. The Great Divide: Senaryoların numarası arttıkça ırkların sayısı ve zorlukları da artıyor. Bu bölümde 4 ırk var: **Ore, Barbarian, Dwarf** ve **Elvish.** Orc'lar 3 orduya sahip. Başkentleri *Mordum. Lios, Akka* ve *Kanos* liman olan şehirler. Bunların haricinde *Mortor* ve *Mordok* adlı iki şehirleri daha var. Yani 6 şehir Orc'ların denetiminde bulunuyor. Barbarian'ların başkenti *Haffi.* Aynı zamanda en büyük liman da bu şehirde kurulu. Rhobus ikinci büyük liman şehri. *Jubba, Cassid* ve *Kos'a* da sahip olan Barbarian'ların 3 ordusu var. Dwarflarda aynı ordu sayısına sahipler; fakat *Kardum* başkent olmak üzere *Rigus, Khifar, Geron, Lugden, Magdum* ve *Kynar* ile toplam 7 şehirleri var. Bu senaryodaki son ırk olan Elvish'lerin de, diğerleri gibi 3 ordusu var. Yani bu bölümde tam bir eşitlik var gibi görünüyor. Ama şehir sayılarının farklılığı, bu eşitlik düşüncesini negatifliyor. *Gevia,* Elvish'lerin başkenti durumunda. Diğer 5 şehir ise *Tarmia, Mytus, Tagus, Paha* ve *Murus.*

4. Isle of Chaos: Bir önceki senaryoda bulunan ırkların hepsi, bu senaryoda da mevcut. Yalnız onun kadar eşit bir bölüm olmadığı bir gerçek. Orc'lar 6 orduya sahip ve başkentleri *Uruk. Elos* ve *Elby* ise Orc'ların liman şehirleri. Bu ırk, *Urdoz, Orta* ve *Alais'\e* birlikte toplam 6 şehre sahip. Elvish'lerin bu senaryoda 2 ordusu var. Fakat başkent *Llarra* da dahil olmak üzere tüm kentlerinde liman var. Diğer kentleri *Tymin, Varg* ve *PhilQ.* Barbarian'lar bu senaryoda da 3 orduya sahipler. Şehirleri ise, başkent Sath, *Urkz, Galla, Odon* ve *Rybos.* Bu bölümün ikinci büyük gücü olan Dwarf'lann 5 ordusu var. Fakat hiç limanları yok. *Kadum, Tori, Bydum, Dum, Azur* ve başkent *Karnin* olmak üzere 6 şehirleri var.

5. Northlands: 4 ırklı senaryoların sonuncusu olan Northlands'da Amazon, Barbarian, Nordic ve Dwarf'lar birbirlerini yok etmeye çalışıyorlar. Amazon'ların 4 ordusu var ve başkentleri *Mazon.* Bu başkent aynı zamanda önemli bir limanı da içinde barındırıyor. Diğer liman şehirleri *Brum, Idac* ve *Barya.* Geriye kalan 4 şehir ise *Armos, Leos, Limos* ve *Femus.* Nordic'ler 2 orduya sahipler; *Hella* adlı şehir ve başkent *Dace* dışında tüm kentlerinde liman var. Bunlar, *Ynor, Ragnus, Dada* ve Hadok'tur. Dwarf'lar da Nordic'ler gibi ordu fakiri görünüyorlar. Çünkü 2 orduları var. Ama onlardan daha kötü bir tarafları var, hiç limanları yok. Başkent *Undum, Rator, Tinus* ve *Rad* adlı kentlere hükmediyorlar. Yani toplam 4 şehirleri var. Son ırk olan Barbakanların da hiç limanı yok. 4 orduya sahip bu ırkın başkenti *Dacus. Orrda, Vykor, Arya* ve *Ordac* kentleri ile toplam 5 şehirleri var.

6. The Eastern Isles: Bu senaryoda 5 ayrı ırk var. Bu da, zorluğun biraz daha artması demek oluyor. 4 orduya sahip olan Elvish'lerin başkenti ve limanı *Valorida.* Diğer liman ise *Elais* adlı şehirde bulunuyor. *Dylos, Laena* ve *Trios* ise Elvish'lerin diğer şehirleri. Amazonlar, 5 orduyla bu senaryodaki en yüksek sayıya sahipler ve başkent *Atla* dışındaki tüm şehirlerinde birer liman var. *Azima, Elios, Zarma* ve

Orien bu limanların bulunduğu ve Amazonların hükmettiği diğer şehirler. Orc'ların 4 ordusu ve 5 şehri bulunuyor. Bunlar, başkent *Zutar, Zyb, Zudor* ve son olarak da 2 liman şehri *Zakuz* ve *Zumak.* 4 şehir ve 2 orduyla bu bölümün en zayıfı gibi görünen Nordic'lerin başkenti ise, *Skama.* Aynı başkent, *Norga, Sven ve Svarna* adlı şehirlere hükmederken, içinde bir de liman barındırıyor. Bu senaryoda son olarak da Dwarf adlı ırkın şehir ve ordularından bahsedelim. 3 ordusu bulunan Dwarf'ların başkenti *Aumin. Zubo* ve *Zurak* gibi Aumin'de de bir liman var. Ayrıca *Agmin, Cumin* ve *Zytor* bu ırkın diğer şehirleri.

7. Realms of the West: Elvish'lerin 3 ordusu var ve başkentleri *Farios.* Hiç limanı olmayan bu ırkın diğer şehirleri ise *Amoz, Azath. Barkov* ve *Allios.* Barbarian'ların bu senaryodaki başkenti ve en önemli liman şehri *Barbus. Uzerk* ve *Uzurk* haricinde *Barnoc. Alfar* ve *Uzkar'da* liman var. 6 kente sahip olan bu ırkın 3 tane de ordusu bulunuyor. 3 orduya sahip bir diğer ırk da, Amazonlar. Sadece 3 şehri olan bu vahşi kadınlar topluluğunun başkenti *Arath. Amis* ve *Argo* şehirleri de kıyıda olmadığı için Amazon'ların hiç limanı yok. Limansız toplumlardan biri de Ore. 4 ordusu bulunan Orc'ların başkenti *Baha. Uzhak, Kaduz, Kadur, Karak* ve *Ellos* ile toplam 7 şehirleri var. Dwarf'lar da aynı Ore ırkı gibi kıyıdan uzakta ve 4 orduya sahipler. Başkentleri Kamus olan Dwarf'lar *Karo, Kadyn* ve *Karum* kentlerine de hükmediyorlar.

8. Dwarf Mountain: Türkçesinin Dwarf dağı olduğu bu senaryo, adıyla hepinizi yanıltmasın. Çünkü senaryonun en zayıf topluluğu, Dwarflar. Sadece 2 orduları var, ama 6 şehre de hükmettiklerini gözardı etmemek gerek. Tek limanları *Duma* adlı şehirde ve başkentleri *Durod. Ayşs, Aymo, Zikas* ve *Orma,* bu dağlardaki diğer Dwarf kentleri. Amazon'ların 4 ordusu ve 5 şehri bulunuyor. *Dukor* haricinde tüm şehirlerinde liman var. Başkent *Ayros, Ayll, Aych, Dufar,* Amazon'ların liman kentleri. Barbarianların da 4 ordı su ve 5 şehri var. Fakat sadece başkent *Gotha* ve Gort'da liman bulunuyor. Diğer şehirleri ise *Gorr, Gorri* ve *Gorma.* En fazla orduya sahip ırklarından biri olan Elvish'lerin, 4 şehri var. Başkent *Elos.* Diğer şehirleri *Elfa* ve *Elby'de* liman var. *Dumos* ise kıyıdan oldukça uzak, yani bir kara şehri. Elvish ırkı gibi, Nordic'lerin de 5 ordusu var. 6 şehre hükmeden Nordic'lerin başkenti *Svik.* Başkentte aynı zamanda büyük bir liman da var. *Zaak* ve *Sval* birer kara şehri. Buna karşılık *Sven, Golla* ve *Svarr* kıyı yani liman şehirleri. Değişik görünüşlü bir ırk olan Orc'larınsa 3 ordusu ve 4 şehri var. *Zoga* şehri başkent, *Zask* ise liman şehri. *Zygg* ve *Zyba* ise Orc'ların diğer şehirleri.

9. The Serpent Sea: Oyunun son senaryosu olan The Serpent Sea, 5 ayrı ırkın çarpıştığı bir bölüm. Bu çarpışmaların en şanslısı gibi görünen ırk ise, Elvish. 5 ordu ve 8 şehre sahip olan Elvish'lerin başkenti *Aelf. Aella. Varra* ve *Aern* adlı kentlerde liman var. Diğer şehirleri ise *Norsk, Vosk, Norg* ve *Vossa.* Bölümün en şanssız ırkı ise Ore. 2 ordusu ve *Kaaz* ile Krom'dan oluşan 2 şehri var. Amazonlar, bu bölümde de söz sahibi sayılırlar. 4 ordu ve 5 şehre sahipler. Başkent *Arma* ve *Arbo* birer kara şehri. *Kadd, Aess* ve *Koff'da* ise liman var. Nordic'ler de 4 ordu ve 5 şehre sahipler. *Noren* ve *Arus'da* liman var. Başkent, *Norda. Norn* ve *Argo* ise kalan şehirleri. Barbarianların ordu ve şehir sayısı eşit. Yani 4 ordu ve 4 şehri yönetiyorlar. Başkentleri *Vlad. Vorr* ve Kyza'da büyük birer liman var. Son şehir *Vista* ise bir kara şehri.

Bunların haricinde oyun yüklenir yüklenmez karşınıza çıkan senaryoyu da oynayabilirsiniz. En kolay senaryo bu. Bir bakıma oyuna ısınmak için oynayabilirsiniz. Sadece Elvish ve Ore ırkının olduğu bu bölümde, Elvish'lerin sadece 2 ordusu var. Başkent *Llorien, Arylon, Vallia, Elidon* ve *Caeria* olmak üzere 5 şehirleri var. Orc'larsa 3 orduya ve 3 şehre sahipler. Bunlar *Nagash, Nazga* ve başkent *Nakuzz.*

Realms'in senaryoları bunlardan ibaret. Bu senaryoların içeriklerinin çok işinize yarayacağını, açıklamamız devam ettikçe anlayacaksınız.

C) Ahşap Kapı: Disk menüsünden çıkmak için bu kapıya klikleyin. Bu kapı, en sağdaki ikon.

ZIRHLI ADAM SURATI: Harita üzerinde, o bölgedeki tüm orduların yerini gösterir. Eğer kendinize bir ırk seçmişseniz, sizin ordularınız sarı renkli bayraklarla gösterilecek. Düşman orduları ise kırmızı renkli

bayraklarla belirtilmekte. Mavi renkli olanlarsa, sizin olmayan ama düşman da olmayan orduları göstermekte. Irkların ordularını görebilmek için, onların başkentlerini kliklemeniz gerekiyor. Hangi başkenti kliklerseniz o başkentin ordularını haritada görürsünüz. Eğer haritada orduların görünmemesini isterseniz, yine aynı ikona klikleyerek bayrakları haritadan yok edebilirsiniz.

ÇEKMECE: Bu ikon, şehirler arasındaki bağlantıyı gösteriyor. Bu bağlantı, yardımlar, vergi gelirleri gibi pek çok şeyi ifade etmekte. Ekrandaki akışı ara şehirlere klikleyerek istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Tabii bölgenin yapısı buna el verdiğince değişiklik yapabilirsiniz. Örneğin aynı doğrultu üzerindeki 3 şehir için, herhangi bir değişiklik yapabilmeniz söz konusu olamaz. Ancak bu 3 şehir bir üçgen gibi dizilmişse değişiklik yapabilirsiniz. Şehirler arasında bağlantı olabilmesi için, aralarında bir düşman şehri olmaması da gerekli. Ayrıca limanların bağlantısı, arada deniz varsa mutlaka başka bir limanla olmak durumunda.

O.K./CAM KÜRE: Bu ikon oyuna ilk başladığınızda 'O.K.' ikonu olarak karşınıza çıkar. Fakat sonra değişir. Oyuna başlarken bu ekran karşınıza çıktığında ilk yapmanız gereken, kendinize bir ırk yani başkent seçmeniz olacaktır. Bunun için verilen senaryolardan yararlanarak kendinize başkent seçin. Harita üzerinde bir başkenti kliklediğinizde, haritanın üzerinde o başkentte hükmeden ırkın ismi yazacaktır. İstediğinizi seçmek için, önce o başkenti ve sonra OK ikonunu mouse ile klikleyin. Şimdi OK ikonu küre şeklini alacaktır. Bunun yardımıyla oyunun ikinci ekranına geçebilirsiniz. Küreyi haritanın neresinde kliklerseniz, oyun başka bir ekrana geçerek o bölgeyi büyütür. Büyütülmüş ekranda şehirlerin kalelerini ve orduları çok net bir şekilde görebilirsiniz. Bu ekranı anlatmadan önce ana ekrandaki ikonları bitirmek istiyorum.

+/- İKONU: Haritanın altındaki ikonların en sağda olanı. Hemen yanında yer alan vergi oranını arttırmak ya da azaltmak için kullanıyorsunuz. Vergi oranını düşürdükçe, terazinin insan olan kefesi ağır basacak. Aksi durumda ise vergi oranı artıyor demektir. Bazen terazinin durumu siz vergilerde bir değişiklik yapmasanız da değişir. Eğer para kefesi ağır basmışsa, halkın refah durumu düşmüş, yani bu vergiler onlara ağır gelmeye başlamıştır. Eğer insan kefesi ağır basıyorsa, refah yükselmiş ve vergiler artık çok sıkıntı vermemeye başlamıştır (Bu durumda vergilere hemen zam yapabilirsiniz. Fakat dikkat edin halk fazla ürkmesin).

TEK SÜTUN PARA: Vergileri temsil eder. Hemen solundaki ikon yardımıyla değiştirilir. Dilerseniz vergiyi kaldırabileceğiniz gibi, maksimum 8'e kadar da yükseltebilirsiniz.

DÖRT SÜTUN PARA: Aslında burası her zaman 4 sütun olmayabilir. Ancak oyuna ilk başladığınızda genelde 4 haneli bir rakama sahip oluyorsunuz. Kısaca buradaki rakam, sizin nakit miktarınızı göstermekte. Bir bakıma krallığın hazinesi de denilebilir.

Ana ekrandaki şekiller ve ikonların açıklamaları bu kadar. Artık ikinci ekran dediğimiz büyütülmüş harita ekranına yani oyunun neredeyse tamamının geçtiği ekrana geçebiliriz.

1. HARİTA: Ana ekrandaki haritanın aynısı, ancak biraz küçültülmüş hali. Harita üzerindeki kare çerçeve, ekranın sağındaki büyütülen bölgeyi gösteriyor. Yine şehirler ve başkentleri bu haritada görebilirsiniz. Ancak, orduları, bu haritada görebilmeniz mümkün değil. Fakat oyunda bu ayrıntı düşünülmüş ve sadece bu iş için özel bir ikon konmuş. Bu ikonun hangisi olduğunu biraz sonra okuyacaksınız.

2. MESAJ EKRANI: Ekranın en alt kısmında size sürekli mesajlar veren bir ekran var. Bu ekranda, zaman zaman bazı şehirlerin veya orduların durumlarını, savaş pozisyonlarını ifade eden yazılar görebilirsiniz. Ayrıca pointer'ınızı bilgi almak istediğiniz bir yerin üzerine getirdiğinizde, gerekli bilgi bu ekranda yazılır.

3. MESAJ KÜRESİ Haritanın altındaki ikonların hemen sağında bulunan ve sihirbaz kürelerini andıran bu şekil, size herhangi bir mesaj olup olmadığını haber verir. Eğer kürede yıldızlar sesli olarak parlamaya başlarsa size bir mesaj var demektir. Buraya klikleyerek size gelen mesajı alttaki ekrandan okuyabilirsiniz. Küre, siz mesajı okumak için klikleyene dek parlayacak ve sizi sesli bir şekilde uyaracaktır. Ayrıca her yıl geçişinde kürede kısa bir parlama olacaktır. Bunların yanısıra kürenin alt kısmında hangi yılda olduğunuzu da görebilirsiniz. Bu arada ortalama bir oyunun yaklaşık 30 yılda bittiğini belirtmek isterim.

4. BÜYÜTÜLMÜŞ BÖLGE: Oyunun en önemli alanı bu bölgede yoğunlaştırılmış. Bu alan, isometric 3-D yani izometrik üç boyut olarak dizayn edilmiştir. Bu yüzden yönler biraz değişik. Zaten bu kesit bir eşkenar dörtgeni andırıyor. Sağ üst taraf kuzeyi, sol üst taraf doğuyu, sağ alt taraf batıyı ve sol alt taraf ise güneyi ifade ediyor. Çevresindeki dikdörtgenler ise o yönlerde, bölgeyi hareket ettirebilmenizi sağlıyor. Bu dikdörtgenleri mouse ile klikleyerek bölgeyi yönlendirebilirsiniz. Ekranda ordularınızı ve şehirleri çok ayrıntılı bir şekilde görebiliyor, bazı işlemlerin özel amblemlerini bu bölgede bulabiliyorsunuz. Örneğin atlı birlikleriniz, atlı bir asker; yaya birlikleriniz ise yaya olarak hareket eden bir asker tarafından ifade edilir. Şehirler birer kale ile belirtiliyor. Eğer bir şehir düşman tarafından kuşatılmışsa, şehrin etrafında ahşap kuleler göreceksiniz. Kalenin yanındaki bir bayrak ise, şehrin içinde bulunan orduyu göstermekte. Çadır resmi ordunun orada kamp kurduğunu ifade eder. Bu da bir ordu sizden yeni emirler bekliyor demektir. Yelkenli gemiler, donanmayı belirtir. Tabii bunları sadece denizde ve kıyılarda görebilirsiniz. Kalelerin üzerinde çapa işareti varsa, bu, o şehirde liman olduğunu gösterir. Yıkık bir kale harap olmuş bir kenti gösterir.

Sol üstteki haritada klikledığiniz bölge, hemen bu ekranda tüm hatlarıyla görünür. Ana ekrandaki haritada ordularınızı tek bir bayrakla görüyordunuz. Ancak bu bayrağın bulunduğu yere büyütülmüş bölgede bakarsanız, birden fazla ordu görebilirsiniz. Yani ayrıntılar size oldukça yarar sağlayacak. Ayrıca askerlerinizin hareketlendirmesini de bu ekranda yapıyorsunuz. Hareket ettirmek istediğiniz ordunuzu büyütülmüş bölgede klikleyin. Pointer, çarpı şeklini alacaktır. Daha sonra gideceği yeri, yine büyütülmüş bölgede klikleyin. Artık ordunuzun oraya ulaşmasını beklemelisiniz. Eğer ordunuzu götürmek istediğiniz yer oldukça uzaktaysa, sol üstteki haritada orayı klikleyip büyütülmüş bölgenin oraya gelmesini sağladıktan sonra ya da büyütülmüş bölgenin 4 tarafındaki hareketlendirme dikdörtgenlerini kullanacak bölgeyi istediğiniz yere getirdikten sonra çarpıyı klikleyebilirsiniz. Yalnız ordularınız gidecekleri yere kuş uçuşu diye tabir edilen bir yöntemle gidiyorlar. Yani engellere bakmaksızın direk gitmeye çalışıyorlar. Bu yüzden de bazen - özellikle deniz kıyısında- takılıyorlar. Bu engelleri (deniz ya da diğer) siz göz önüne alarak hareketlendirmeyi buna göre yapın. Bazen 2-3 yer belirledikten sonra, ordularınızı istediğiniz yere ulaştırabilirsiniz. Ayrıca tek tek tüm ordularınızı yönetmek zorunda değilsiniz. Toplu halde bulunan birkaç orduyu bir yerden bir yere götürmek için içlerinden birine emir vermeniz yani gideceği yere ayarlamanız yeterlidir. Diğerleri otomatikman onu izlerler. Ordularınız hareket halindeyken, onlara yeni emirler verebilirsiniz. Yani belirlediğiniz yere varmadan onları yeni hedeflere yönlendirebilirsiniz. Tüm kontroller sizin elinizde.

Eğer herhangi bir şehrin içine girmek isterseniz, işaretçi ile şehrin kalesini seçmek yeterli.

5. KAPI İKONU: Ana ekrana dönmenizi sağlayan ikon. Bu ikona kliklemeksizin sağ mouse tuşuna basarak da ana ekrana geçebilirsiniz.

6. ASKER BAŞLIĞI İKONU: En son işlem yaptığınız yani emir verdiğiniz orduyu ekranın sağındaki büyütülmüş bölgede gösterir. Ayrıca ekranın sol üstündeki küçük haritadaki kareyi de o bölgeye getirir.

7. AŞAĞI/YUKARI OK İKONU: Aşağı ya da yukarı doğru oklardan birine basarak, ekranın sağındaki büyütülmüş bölgede tek tek tüm ordularınızı görebilirsiniz. Yani size sırayla ordularınızı gösterir. Ordularınızın nerede olduğunu unutursanız, bu ikon yardımıyla herbirinin yerini görebilirsiniz.

8. CAM KÜRE İKONU: Daha önceki ekranda olduğu gibi, burada da bu ikon başka bir ekrana geçerek size klikledığiniz yer ya da ordu hakkında ayrıntılı bilgi verecektir. Eğer.daire şeklindeki pointer'ınız ile bir şehri kliklerseniz, kentin içine girer ve yepyeni bir ekrana geçersiniz. Burada şehrinizin yapılarını tamamen görebilirsiniz. Yeni ekranda en üstte, şehir hakkında genel bir bilgi vardır. Size olan bağlılıklarını ve saygılarını, halkın durumunu ve diğer birçok bilgiyi bu yazılardan alabilirsiniz. Ayrıca bu

yazılarda size bazı uyarılar da olacak. Örneğin çok az yiyeceğinizin kaldığı ya da daha fazla yerleşim alanına ihtiyaç olduğu burada belirtilecektir. Sol alt kısımda, krallığınızın parasını görebilirsiniz. Sağ alt kısımdaki paralarsa, şehrin hazinesini gösterir. Altta en sağdaki kapı ikonunu şehirden çıkmak için kullanabilirsiniz. Kapı ikonunun hemen solundaki iki yönlü ok ikonu, ekranın altındaki seçenekleri değiştirmenizi sağlar. Ekranda ise genel olarak şehrinizi görebilirsiniz. Buradaki grafik, şehrin gerçek durumunu gösterir. Örneğin, çok az ev varsa gerçekten şehriniz oldukça küçük demektir. Eğer şehrin çevresinde taştan surlar görüyorsanız kentin çevresinin taş surlarla; ağaçtan surlar görüyorsanız, ağaç surlarla çevrili olduğu anlaşılıyor. Ekranın sağ ve solundaki yön okları, kapı ikonunu kullanmadan başka şehirlere gitmek için kullanılır. Okun üzerine pointer'ı getirdiğinizde, okun hemen altında hangi şehre gidebileceğiniz yazar. Okların rengi, size ne tür bir şehre gittiğinizi belirtir. Eğer ok sarı ise, gideceğiniz kent sizin krallığınıza bağlıdır. Aksi halde bir düşman şehrine gidersiniz. Düşman şehrine gitmenin herhangi bir zararı yok. Sadece size yarar sağlayacak işlemler yapamıyorsunuz. Ekranın en altındaki seçeneklerse, şehrin içinde yapabileceklerinizi belirtir. İki yönlü ok ikonu ile istediğiniz işlemi yapabilirsiniz. Bu işlemler şunlar:

IMPROVE HEALTH: Şehirdeki sağlık durumunu geliştirmek. Özellikle uzun kuşatmalardan sonra bu seçenekle karşılaşırsınız. Kuşatma sırasında halk perişan duruma düştüğü için, sağlık düzeyi de kötüye gidecek. Bu en kötüden en iyiye doğru şu şekilde sıralanmaktadır. Appalling (dehşet verici), Poor (zavallı), Low (düşük), Good (iyi), High (yüksek) ve Excellent (mükemmel). Eğer şehir appalling' durumundaysa, nüfus artışı eksi düzeyde olur. Bu durumu düzeltmek için, bu seçeneği kullanacaksınız.

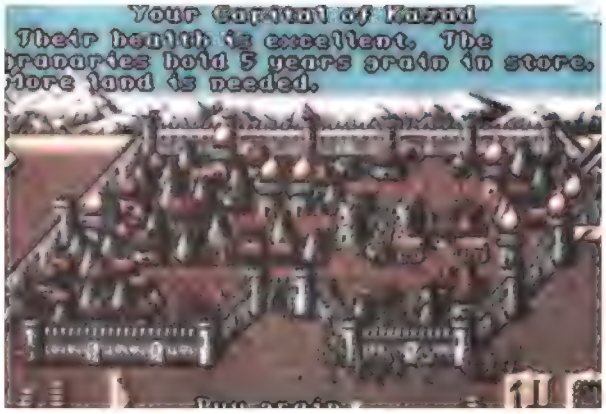
BUY GRAIN: Şehre yiyecek almak için kullandığınız ikon. Bu seçeneği ekrana getirdiğinizde, üstteki yazılarda kaç yıl yetecek kadar hububatınızın kaldığını görebilirsiniz. Ancak bu rakam tam tutmayabilir. Çünkü nüfus artışını göz önüne almalısınız. Bazen hububatınız size belirtilenden önce bitebileceği gibi, bazen de uzun yıllar sıkıntı çekmeden yaşayabilirsiniz. Eğer bir şehirde yiyecek sıkıntısı varsa, '...starving' diye bir mesaj gelecek. Bu mesaj, sizin o şehre bir an önce yiyecek almanız gerektiğini belirtir. Grain, yani hububat fiyatları her şehirde farklı olduğu gibi, zamanla da farklılık gösterebilir. Ancak uzun süre grain almadığınız bir yerde, fiyatlar oldukça düşük olacaktır. Bir de şehrin refah seviyesi çok önemlidir. Eğer şehir zengin bir yerleşim birimiyse, fiyatlar oldukça yükselecektir.

INCREASE LAND: Yerleşim alanını artırmak için kullandığınız seçenek. Halkın yaşaması için gerekli olan alanı, bu seçenekle yaratıyorsunuz. Bu işlem size 109 altına mal olacaktır. Eğer bu işlem gerekirse, Üstteki yazılarda bu size bildirilecektir. Şehrin nüfusunun artması bu işleme bağlıdır.

STONE WALLS: Şehrin çevresini taş surlarla çevirme. Bu işlem oldukça pahalı, ama önemli bir ihtiyaç. Şehre yapılacak saldırıların daha uzun sürede sonuçlanmasında etkili olur. Yalnız bu işlem hemen olmaz, biraz zaman alır. Ancak yaklaşık 1 yıl gibi bir zamanda şehir tamamen surlarla çevrilebilir.

TIMBER WALLS: Ahşap surlarla çevirme. Stone Walls seçeneğiyle aynı olmakla birlikte, daha dayanıksız ve ucuz bir yöntemdir.

CITIZEN LEVY: Halktan vergi isteme. Vergiler otomatikman sizin krallığınızın hazinesine geçmekte. Ancak ekstra vergi istediğiniz zaman bu seçeneği kullanabilirsiniz. Tabii bu işlem halkı pek memnun etmeyecek. Bu memnunluğun en iyiden kötüye doğru sıralaması şu şekilde: Unbeatable, Determined, Confident, Satisfied, Despondent, Depressed, Wretched ve son olarak da Morale Is Broken. Her vergi toplayışınızda, halkın size vereceği rakam



azalır. Ancak bu işlemi aralıklı olarak bir kez yaparsanız, halkınız size karşı tavır almaz. Ayrıca bir süre bekleyerek durumlarının düzelmesini de sağlayabilirsiniz. Size bir ipucu; eğer kentten bir ordu yapacaksınız, Citizen Levy işlemini yapmadan ordunuzu yaratın. Bu sayede daha düşük bir ücretle askerlerinizin size bağ 111 iğ ı n ı sağ (arsınız. Unbeatable durumunda olan bir şehir, hiç aksatmadan vergilerini verecektir. Ancak morali tamamen kırılmış bir şehir, her an sizin krallığınızdan ayrılıp bağımsızlığını ilan edebilir.

BUILD CITY: Şehri kurma. Bu seçeneği yok olmuş bir kertti yeniden yaratmak için kullanabilirsiniz. Ayrıca daha fazla ev yaratarak daha fazla nüfus artışı da sağlayabilirsiniz. Bu seçenek Citizen Levy ile azalan moralleri de yükseltecektir. Yalnız oldukça pahalı bir işlem.

PAY TRİBUTE: Hemen hemen oyunun en pahalı işlemi. Eğer bir şehriniz kuşatma altındaysa, kuşatmayı kaldırmak için karşı tarafa para ödüyorsunuz. Bir çeşit rüşvet de diyebiliriz. Bu rakam genelde 999 altın, ama duruma göre de değişiklik gösterir.

ACCEPT TRİBUTE: Bu seçeneği sadece bir düşman şehrinde görebilirsiniz. Bunun için de önce şehri kuşatmalısınız.Kale komutanı kuşatmayı kaldırmanız için size para teklif edecektir. Bence bu parayı kabul edip tekrar saldırın. Çünkü, oldukça yüksek teklifler alıyorsunuz.

TAKEOVER CİTY: Şehrin yönetimini devralmak. 8 altın karşılığında şehrin idaresini elinize geçiriyorsunuz. Size tavsiyem, başkentler için bu işlemi hemen yapın Ama normal bir şehir size teslim olduysa, önce yağmalayıp bol para kazanın; sonra şehri tekrar kuşatıp ikinci kuşatmada şehrin yönetimini alın. Şehrin yönetimini devralır almaz, hemen vergileri ve yiyecek sorununu çözün.

RAZE CİTY: Taş üstünde taş bırakmaksızın şehri yok etmek ve yağmalamak.

RAVAGE CİTY: Şehri talan etmek. Bazen şehir sizin boyunduruğunuz altına girebiliyor.

LOOT CİTY: Şehri yağmalama. Raze ve Ravage City seçenekleri kadar çok para kazandırmıyor, ancak şehre zarar vermeksizin tüm parasını alıyorsunuz. Kimbilir, belki bu şehrin surları ve evleri ileride işinize yarayabilir. O zaman sadece yağmalamak size yeter.

NO OPTİONS: Bu şehirde hiçbir işlem yapamazsınız demektir. Yani o kentte hiçbir söz hakkınız yok.

TRAİN CAVALRY: Süvari yani atlı asker yaratma. 1000 kişilik bir atlı ordu yaratmak isterseniz, bu seçeneği kullanıyorsunuz. İlk etapta size 16 altına mal oluyor. Fakat sonra askerlerinizin donanımı ölçüsünde ekstra altın ödüyorsunuz. Tabii bu işlemleri yine başka bir ekrana geçerek yapıyorsunuz. Bu ekranda en üstte, kurmakta olduğunuz ordu hakkında bilgi yer alıyor. Kaç kişi olduğunu ve size bağlılıklarını buradan öğreniyorsunuz. Ekranın sağındaki ikonlar ise şunlar:

Kask: Askerlerinize sadece kask mı, zırh mı yoksa her ikisini de mi giydireceğinizi ayarlıyorsunuz. Kaskın fiyatı 8, zırhın fiyatıysa 19 altın.

Kılıç: Askerlerinizin yakın mesafe silahını belirliyorsunuz. Uzun kılıç, balta, bıçak gibi silahlar alabilirsiniz.

En ideal, ama en pahalı silah büyük balta. Bıçak parasız, kılıç 8, çekiç 12, balta 15 altın değerinde.

Yay: Askerlerinizin uzun menzilli silahını belirliyorsunuz. Savaşlarda en iyi kullanabildiğiniz uzun menzilli silah, kesinlikle yaydır. Biraz pahalıya maloluyor, ama etkili. 3 değişik silah çeşidi var. 6 ve 9 altınlık 2 mızrak çeşidinin yanısıra, 15 altına yay sahibi olabilirsiniz.

Kalkan: Kullanacağınız kalkan çeşidini belirliyorsunuz. Dallardan yapılmış, sert ağaçtan yapılmış ve çelik kalkan olmak üzere, 3 tip kalkan kullanabilirsiniz. Tabii isterseniz, aynen diğer silah çeşitlerinde olduğu gibi, hiçbirini de almayabilirsiniz. Kalkan fiyatları da 5, 9 ve 15 olarak değişmekte.

Kapı: Ordunuzu yaratıp emrinize hazırlamak için bu ikonu kullanın. Aynı zamanda bu ekrandan çıkmanızı da sağlar.

Eğilmiş Asker: Bir orduyu kurmaktan vazgeçerseniz ya da orduyu dağıtmak isterseniz, bu ikonu klikleyin. Üst kısımdaki yazıda, ordunun dağıtıldığı yazacaktır. Bu durumda kapı ikonu ile çıkarsanız, adamlarınız halka karışacak ve bu ordu yok olacaktır, işlemden vazgeçmek için, bu ikonu bir kez daha klikleyebilirsiniz.

El: Bu elin iki yanında yukarı ve aşağı doğru oklar bulunmaktadır. Bu oklar yardımıyla ordunuza vereceğiniz maaşı belirliyorsunuz. Verdiğiniz maaş ölçüsünde ordunuz etkili olacak. Ordunun etkili olup olmaması, o şehirdeki halkın size olan bağlılığıyla da alakalı. Bazı şehirlerden hiç maaş ödemeksizin asker alabilir; bazen de size çok pahalıya mal olacak bir ordu kurabilirsiniz.

Bu ikonların hemen sol yanında, asker donanımlarının maliyetini gösteren rakamı görebilirsiniz. En sol attaki miktar sizin paranızı göstermekte. Yine sol tarafta yarattı-

ğınız askeri tüm özellikleriyle görebilirsiniz.

RECRUIT ARMY: Yaya askerlerden kurulu 1000 kişilik bir ordu yaratmak için bu seçeneği kullanın. Aynı Train Cavalry seçeneğindeki gibi yaratıyorsunuz. Bu tip bir orduda binek hayvanı olan at yok.

Eğer ordunuzu liman olan bir şehirde yarattıysanız, bu ordu aynı zamanda fleet yani donanma da olabilir. Kısacası denizlere açılıp deniz ötesi savaşlar yapabilir.

Cam küre ikonunu bir ordu üzerine getirip kliklerseniz, ordu yaratma ekranına geçersiniz. Eğer kendi ordunuzsa, silahlarında ve donanımında değişiklikler yapabilirsiniz. Ancak düşman ordularında hiçbir değişiklik yapamazsınız.

Şehrin içini gösteren ekrandaki son ikonsa, seçeneklerin hemen yanındaki sağa veya sola doğru dönük olan geniş ok. Bu ok sola, yani sizin paranıza doğru dönükse krallık hazinesi para kazanıyor demektir. Eğer sağa dönükse, hazine para kaybediyor demektir. Bu şekilde oyunun genel olarak tüm ekranlarını ve ikonlarını anlatmış olduk. Son ekranımız olan ve büyücü küresi şeklindeki mesaj küresinde silah amblc miyle haber aldığımız savaşı anlatıyoruz.

Bu ekranda, en üstte sağda kendi ordumuzun durumunu, solda ise düşman ordusunun durumunu görüyoruz. Buradaki bayraklar orduların gücünü simgeliyor. Kimin bayrağı daha yukarıdaysa, o ordunun asker sayısı daha çok. Eğer bayrağınız düşmanınınkinden daha alçaktaysa, hemen paniğe kapılmayın. Unutmayın ki, savaşta en önemli olay taktiktir ve siz bu taktikleri ekranın altındaki ikonlarla veriyorsunuz.

A. Ağız/Borazan ikonu: Bu ikon ağız ve borazan olarak iki değişik hal alıyor. Ağız şeklini aldığında, ordularınıza saldırma emri verdiniz demektir. Borazan şeklini aldığında ise, ordularınızı geri kaçırıyor yani savaştan çekiliyorsunuz demektir.

B. Salkım ikonu: Ordunuzun diziliş düzenini belirler. Bu sayede tek sıra, çift sıra veya üçgen şeklinde dizilişlerle saldırabilirsiniz. Bu işlemi hangi ordunuza yapmak isterseniz önce o orduyu klikleyin ve doğru düzeni almadan da saldırmayın.

C. Sola Ok ikonu: Seçtiğiniz orduyu 45 derece sola doğru çevirir. Bu sayede, değişik saldırı tarzları yaratabilirsiniz.

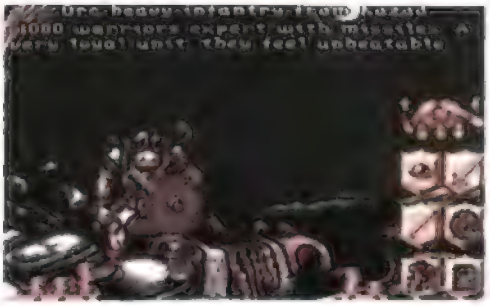
D. Sağa Ok ikonu: Belirlediğiniz orduyu 45 derece sağa doğru döndürür.

E. Yay Oku ikonu: Daha önce bayrağına pointer'ınızı klikleyerek belirlemiş olduğunuz bir orduya ok fırlattırmak için kullanılır. Bu ikonu kliklediğinizde pointer çarpı şeklini alacaktır. İstediğiniz yeri klikleyerek ordunuzun oraya ok fırlatmasını sağlayabilirsiniz. Tabii bunun için ordunuzun askerlerinde yay olması gerekli. Eğer ordunuz yaydan başka uzun menzilli bir silaha sahipse, bu ikonu kullanamazsınız.

Ekranda genel olarak ordularınızı görmektesiniz. Dizilişlerini ve konumlarını belirledikten sonra, artık savaşa başlayabilirsiniz. Bu arada şunu belirteyim; bir orduyu seçebilmek için ordunun üzerine değil o ordunun bayrağına kliklemeniz gereklidir. Ordularınızı hareket ettirebilmek içinse ordunun bayrağına klikleyin. Pointer çarpı şeklini aldığında istediğiniz yeri klikleyin ve ordunuzun gitmesini bekleyin. Ayrıca ekranın altında her iki yanda orduların durumunu gösteren işaretler vardır. Üstten üçüncü olan ok sayısı, kaç adet ok fırlatma hakkınız olduğunu gösterir. Bu demektir ki, her ordunun belirli sayıda ok fırlatma hakkı var. Ancak bu haklar her savaşta yeniden başlamakta. Ordularınızı düşmana yaklaştırmadan önce, mümkün olduğunca çok ok fırlattırın. Böylece onların gücünü önemli ölçüde azaltırsınız. Süvarilerin ok gücü her zaman daha fazla. Aslında bu oyunda, süvariler her zaman en güçlü ordu tipi. Bu yüzden yaya ordu yaratmaktansa, süvari yaratmayı tercih edin.

Savaş durumunun en iyi ve kesin sonuç veren taktiği, kaçar gibi yapıp saldırmaktır. Bunun için borazan ikonunu klikleyin; ama hiçbir ordunuz ekranın dışına çıkmadan geri kaçışı iptal edin. Yani ağız ikonunu klikleyin ve tüm ordularınızı yeniden düşman üzerine gönderin. Böylece sizin kaçtığınızı düşünen düşman birliklerinin bir kısmı geri çekilmiş olacak. Geri çekilenler de yeniden size saldıramayacağı için, oldukça önemli bir koz sağlamış olacaksınız.

Tabii savaş kısmını bazen oynamadan da geçebilirsiniz. Kürede savaş amblemi çıktığında küreye kliklemez ve savaş ekranına geçmezsiniz. Böylece, bir süre sonra bilgisayar orduları kendi kendine çarpıştırır Ayrıca savaş akranına ne zaman geçeceğinize siz karar veremiyorsunuz. Bu tamamen bilgisayara bağlı bir durum.



Oyunu kazanabilmek için, tüm başkentleri ele geçirmeniz gerekiyor. Tabii kendi başkentinizi kaybetmeden. Eğer böyle bir başarısızlığa uğrarsanız, yönettiğiniz adam bileklerini keserek bir zindanda kendini öldürecektir. Eğer tüm başkentleri ele geçirirseniz, sevgilinizle şatonuzun balkonundan krallığınızı seyrettiğiniz bir grafikle ödüllendirileceksiniz.

Ekranlar ve ikonları bitirdikten sonra, biraz da oyun içinde geçen olaylardan bahsedelim. Öncelikle şehirlerinizi stratejik önem sırasına göre değerlendirin ve askerlerle takviye edin. Bunun için mümkün olduğunca ordu (süvari olursa daha iyi olur) yaratın. Küçük şehirleri ele geçirmeyi amaç değil, araç olarak kullanın. Yani asıl amacınızın başkentleri ele geçirmek olduğunu unutmayın. Sadece para kazanmak ya da stratejik önemi yüksek olduğu için diğer şehirleri kuşatın. Ne kadar çok şehriniz olursa, o kadar çok vergi alacağınızı unutmayın. Tabii bu şehirleri korumak için de o kadar çok askere gereksiniminiz olduğunu da aklınızdan çıkarmayın. Bu kural, karşı taraf için de geçerlidir. Şehirlerinizin moralini mümkün olduğunca yüksek tutun. Bu sizin şehir kaybetmemenize, bilakis şehir kazanmanıza yardımcı olacaktır. Çünkü sizin krallığınızın yönetimine özenen bazı şehirler, sizin tarafınıza geçecekler. Böylece hiç uğraş vermeksizin yeni kentlere sahip olabilirsiniz. Bunu yapmanın bir yolu da, arasıra düşman şehirlerine girip onlara yardımlarda bulunmaktır. Özellikle zayıf durumda olan düşman kentleri bu yardımlarınızı göz ardı etmeyebilir. Sağlık durumu bozulmuş bir halka sağlığını geri verebilir ya da aç olan bir halkı doyurabilirsiniz. Bunlar sizin için artı puan oluşturacaktır.

Kalenizin kuşatıldığını öğrendiğinizde, hemen düşmanın kuşatma kulesine ordu gönderin. Böylece şehre zarar vermeden düşmanınızı uzaklaştırabilirsiniz. Bunun için de her şehirde en az 1 ordu bulundurmalısınız. Bunun yanı sıra grain fiyatlarını yakından takip edin. Ucuz olduğu zamanlarda önemli oranda stok yapmanız, size faydalı olacak. Eğer bir şehir kuşatılmamış, ama kuşatılması kesinleşmişse ve siz orayı gözden çıkardıysanız, hemen tüm parasını toparlayın ve grain alımlarını durdurun. Tabii şehirdeki askerleri de çıkartmayı unutmayın. Eğer bir başkenti ele geçireceksiniz, buraya en az 10 orduyla saldırmanız gerekli ve bu ordularınızı mümkün olduğunca takviye etmelisiniz. Aksi takdirde, askerleriniz düşman surlarında yok olur. Son olarak da, gemi seyahatlerinden bahsedelim. Bunun için önce askerlerinizi liman şehrine sokun. Daha sonra denizde herhangi bir yer belirleyip oraya gönderin. Aynı şekilde donanmanızı karaya çıkarmanız için de limana ihtiyacınız var. Donanmanızı önce liman şehrine klikleyin, daha sonra karada hareket ettirin. Aksi takdirde zaten karada yönlendirmeniz mümkün değil. Kısacası bir yüzey şeklinden başka bir yüzeye ordu geçişi yapmak için, mutlaka önce liman şehrine girmelisiniz.

Oyunda F1 tuşu haricinde klavye kontrolü konmamış. F1 de, oyunu pause etmeyi yani durdurmayı sağlıyor. Programcılığını Graftgold Ltd'in yaptığı Realms'ı hepimizin yakından tanıdığı Virgin firması piyasaya sürmüş. Oyun boyunca harika bir müzik size eşlik ediyor. Müzik oyunun akışına göre değişiyor. Örneğin savaş durumunda hızlanan müzik, şehirde geçirdiğiniz sakin saatlerde oldukça hoş bir melodiyle kulaklarınıza ulaşıyor. Ayrıca bu tip bir oyunun 512K'da çalışması da artı puan oluşturuyor. Biliyorsunuz son zamanlarda pek 512K'lık oyunlara, hele hele bu kadar kaliteli oyunlara pek rastlayamıyoruz. Realms, ilk başlarda biraz ağır tempolu gelebilir; ama yıllar geçtikçe hareketlenen temposunda sizi tam bir krallık yönetiminin içine çekecek. Tabii sonrası malum. Kronik bir Realms oyuncusu olacaksınız. Gerek grafik, gerekse ses özellikleriyle tam puanı hakeden bu oyunda hepinize başarılar ve tabii ki çok yaşa yeni kral!...

VIRGIN/2 DİSKET/512 K

GRAFİK	%95
SES	%100
OYNANABİLİRLİK	%90
GENEL	%95

FORMULA ONE GRAND PRIX

SÜHA BAYRAKTAR

Hiç gerçek bir yarış arabasının cockpitinde oturup tüm heyecanıyla bir yarışı bitirdiniz mi? tüm bunları nasıl yapacağım diyeceksiniz. Tabii bir araba yarışçısı değilseniz ya da gerçeğe çok yakın bir yarış oyunu oynamadıysanız, hiç bir zaman o heyecanı tatmamışsınızdır Arcade makinalarında araba yarışı türü oynayanlar herhalde hiçbir zaman oynadıkları kalitede bir oyunun Amiga'ya uygulanacağını düşünmemişler; en azından henüz dana bunun erken olduğunu düşünmüşlerdir. Amiga'cılar tarafından aylardır merakla beklenen, hele bir de MICROPROSE firmasının bu oyunu yapacağı öğrenilince merakların birkaç kat arttığı ve dışarıdaki Amiga boardlarında sürekli sahtesi çıkan **MICROPROSE FORMULA GRAND PRIX SIMULATOR,** gerçekten Amiga'da yeni bir efsane yarattı.

Oyun, birkaç bölümden oluşuyor. Eğer hızlı bir şekilde yarışa başlamak istiyorsanız **QUICK START** denen bölümü seçiyorsunuz. Bu aşamada daha çok yarıştığınız pistlerin özelliklerini görmek ve yarışırken nerede hangi hareketi yapacağınızı anlamak için ideal bir başlangıç. Eğer **MONZA.** pistini seçerseniz, yeni başlayanlar için gerçekten yarışı tartmaları için ideal bir pist. Bu pistte araba bakım yerine **(PİST)** nasıl nerede gireceğinizi, ne kadar kalacağınızı, ne kadar hızlı ve süratli bir sekile buraya girip çıkacağınızı rahatça öğrenebilirsiniz. **Practice** bölümünde hiçbir zaman hızlı gitmenize gerek yok. Nasıl olsa hiç kimseyle yarışmıyorsunuz. Yavaş gidin, pisti tartın, nerede PİST'e girmeniz gerektiğinizi öğrenin. Programcı gerçekten ilk oynayanlar için bir sürü kolaylıklar sağlamış. İsterseniz şimdi de oyunun tuşlarını ve joystick kullanımını görelim. Otomatik vitese almak için, **F1** tuşuna alın. Bu tuş daha çok acemiler için koyulmuş bir tuş. Gerçek bir araba yarışının kurallarını biliyorsanız, otomatik vitesle oynanmayacağını biliyorsunuz ya da oynansa bile çok zevksiz olacağının farkındasınızdır F2 otomatik frenleme. Kendi gerektiği zaman otomatik olarak fren yapan ve daha çok yine acemiler için yapılmış bir seçenek. F3 tuşunu, spinlerde arabanın kendi kendisini toparlaması için seçebilirsiniz. F4, arabanın hasar almaması yani ne olursa olsun yarıştan çekilmesini önlemek için koyulmuş bir seçenek. **F5 ideal line,** arabanın istenen durumda seyretmesi için seçilebilir. F6 ile, arabanın nerde hangi viteste gitmesi gerektiğini belirtilir. Oyunda, arabaların görüntüleri veren tuşlar da var. Bunlar, klavyedeki ok tuşları. Sol ok ile arabanızın dış görüntüsü; sağ ile arabanızın iç cockpit görüntüsünü; yukarı ve aşağı oklarla da diğer arabaların cockpitlerini görebilirsiniz. Nümerik klavyeden 7 nolu tuşa basarak, yeniden kendi görüntünüze dönebilirsiniz **HELP** ile izleme görüntüsüne dönebilir; **DEL** ile ters izleme görüntüsünü geçebilirsiniz. Oyunun kontrolunda kullanılan diğer tuşlara gelince: Joystick kontrolü, daha önceki yarış oyunları ile aynı. Keyboard tuşları ise ileri için A, geri için Z, sol için **sol** ok, sağ için **sağ** ok. Vites küçültmek için **SPACE,** büyültmek için ise **A** ve **SPACE** tuşu-

na basın. **ESC** ile oyunu kaydetmek için ana menüye dönebilirsiniz. **RETURN** tuşuyla **PİST'e** sinyal gönderebilirsiniz. K tuşu ile **JOYSTICK** ya da **KEYBOARD** seçebilirsiniz. **ALT-D** tuşu ile detay; N tuşu ile sürücünün ismini görebilirsiniz.

Biraz da oyunu anlatalım.Oyunu yükleyip karşınıza ana menü çıkınca **RACE SET-UP** seçeneğini seçin. Buradan **RACE DISTANCE** seçeneğinden %10 seçin daha sonra **LEVEL OF DIFFICULTY** den ROOKIE seçeneğini seçip ana menüye dönün. **DRIVER SELECT** menüsüne gelin. Buradan bir sürücü seçin ve isterseniz **BACKSPACE** ile silerek kendi adınızı yazın. Daha sonra **DRIVER SELECTION COMPLETE** seçeneğini seçin. Bu seçenekten sonra karşınıza çıkan menüden **PRACTICE ANY CIRCUIT** seçeneğini seçerek, bundan sonra çıkan menüden **CIRCUIT SELECT** menusunu seçin. İlk başladığınız için **MONZA** pistini seçin ve yarışa başlayın. Bu pist oyunun en kolay ve denemeye en uygun pisti. Tam anlamıyla yarışı tartın nerelerde hangi hareketin yapılması gerektiğini öğrenin. PİST'e nasıl gireceğinizi, ne kadar hızlı davranmanız gerektiği öğrenin. Tasalanmanıza gerek yok zaten sonsuz hakla bir arcade oyununu oynuyor gibisiniz. Ne kadar yanlış hareket yapsanız bile, hiç bir zaman yarış bitmeyecek aksine daha fazla olarak size virajlarda ve vites değiştirmede yardım edilecektir. Daha önce bahsettiğimiz fonksiyon tuşlarını teker teker deneyerek herbirini normal duruma getirin ve nasıl kullanmanız gerektiğini, nasıl fren yapmanız gerektiğini tek tek öğrenin. Eğer tüm bunları öğrendiyseniz, artık normal yarışa geçebilirsiniz. Formula dizisi gerçek ustalık isteyen, ustalığın yanında sabır gerektiren uzun bir yol onun için ilk olarak tek pistlik yarışlara katılmalısınız. Evet şimdi pist'tesiniz ve normal yarışlara katılacaksınız. **ESC** tuşuna basın ve daha sonra ana menüden **NON-CHAMPION SHIP RACE'i** seçin. Ve buradan **QUALIFYING/TIMED PRACTISED** seçin. Artık arabanızda bir monitör belirecek. Pist'ten çıkın, başlangıç çizgisine gelene kadar zaman işlemeyecektir. Başlangıç çizgisini geçtiğiniz anda zaman başlayacak ve artık siz gerçek bir yarışın ilk adımını atmış olacaksınız. **PRACTICE** bölümünü bitirdikten sonra. Başlangıç çizgisinde sizinle birlikte 25 araba belirecektir. Evet, artık yarışa başlayabilirsiniz. Başlangıçta seçtiğiniz derecelere göre, artık size gerekli kolaylıkları sağlayacaktır. Bu dereceler **ROOKIE, AMATÜER, SEMI-PRO, PRO, ACE.** Bunlar size daha önce sağlanmış olan F fonksiyon tuşlarının özelliklerini aldığınız dereceye göre bazısını sağlayacak ya da sağlamayacaktır. AMA ACE seçerseniz, fonksiyon tuşlarının hiç birini kullanamayacaksınız. Evet yarış başladı, artık tüm hünerlerinizi gösterebilirsiniz. Pist'e mi girmek istiyorsunuz? O zaman ekrandaki PİST göstergesinin durumuna bakın; gösterge gri ise, demek ki pist'e girebilirsiniz. Return tuşuna basarak oraya geldiğinizi onlara belirtin, gösterge sarı ise bu pist'e çağrıldığınızı gösterir. En kısa zamanda pist'e gidin. Eğer gösterge kırmızı ise, pist başka bir takım tarafından dolu demektir. Biraz sabredin ve gerekli renk ekrana gelince girmeye çalışın. Eğer tüm turları practice ettiyseniz, artık 16 turluk Formula-1 yarışına katılmanın zamanı geldi demektir. Ancak bu sabır ve ustalık gerektiren bir aşama. Gerçekten tüm pistleri iyi derecede tanıyorsanız ve yeterince ustalaşmış iseniz, bu aşamayı oynayabilirsiniz. Zaten bu aşamada benim bu bölümlerin seçimini size anlatmama gerek yok. Ayrıca oyunda daha önce anlatmayı unuttuğum önemli bir özellik var. Artı ve eksi tuşlarıyla motorun sesini ayarlayabilir; vites değiştirirken motorun sesini dinleyip vites değiştirebilirsiniz. Formula-1, MICROPROSE firmasının Amiga'cılara nefis bir armağanı. Daha önce araba yarışı oynayanlar ve Amiga'cılar için gerçek bir devrim. Gerçekten uzun bir süre tahttan inmeyeceğe benzer. Gerçekten daha önce araba yarışı oynamadıysanız hiç önemli değil, hemen tereddüt etmeden en yakın Amiga'cıya gidin ve ısrarla bu oyunu isteyin. Gerçekten oynanması gereken bir oyun.

MICROPROSE/4 DİSKET/1 MB

GRAFİK	%95
SES	%95
OYNANABİLİRLİKZ	%96
GENEL	%98

Robokop3

SÜHA BAYRAKTAR

Ocean firması, daha ROBOCOP 3'ün filminin çıkmasını beklemeden oyununu çıkarmaya karar verdi. Ancak arcade oyunlarından bıkmışa benzer ki, bu sefer daha çok bir simülasyon, karışımı arcade yaptılar. Daha önceki ROBOCOP'ların arcade olması ve çıkacak bir üçüncü arcade oyunun artık Robocop'çuları herhalde fazla etkilemeyeceğini anladılar. Nitekim oyunun ikincisi beklenen ilgiyi görmemiş ve tahminlerin altında satmıştı. Üçüncü bölümde oyunun şekli değişti, fakat içeriği değişmedi. Robocop, yine iyilerin yanında kötülerin azılı düşmanı.

Robocop'un üç ana kuralı: *Suçsuz insanları korumak, kanunların yerine getirilmesini sağlamak* ve *halkın güvenliğini sağlamak,* yine oyunun ana teması.

Oyunda Robocop'a birçok yetenek verilmiş. **Yürümek, uçmak, araba kullanmak.** Yapılan suçun yerine ve durumuna göre, bunların hepsini yapabiliyorsunuz. Ayrıca elinizde bir coğrafya haritasını aratmayacak ful haritanız var. Bu haritada, şehrin her yerini görebiliyorsunuz. Ayrıca haritayı daha da desteklemek için bir radarınız var. Haritada belirli zamanlarda ziyaret edeceğiniz önemli üç yer özellikle belirtilmiş. Bunlar:

1-ROCKET MOTORS: Araba fabrikası

2-OCP TOWER: OCP'nin merkezi

3-METRO POLICE SOUTH HQ: Metropolis güney merkezi

4-TWENTY FOUR HOTEL:

5-CHURCH: Kilise

Robocop, devriye sırasında ekrana çıkan yazılardan görevi hakkında bilgi, emir ve son değişikleri alarak ona göre hareket edecektir.

ARABA SAHNESİ: Arabanızın en önemli özelliği, turbo olması: 8 saniye içinde 60 mph'a çıkabiliyor ve max 140 mph'a ulaşabiliyor. Ayrıca dönme noktalarında çok önemli olan bir manevra kabiliyetine sahip ki, bu da arabanın mükemmel olmasını sağlıyor. Arabanın gösterge tablosunda konsolun tam ortasında hızımızı gösteren tablo ve ayrıca tutuklama modunda otomatik olarak flaşlamaya başlayan bir flaşör var. Arabadaki diğer önemli özellik ise, harita. Harita sayesinde şehrin neresinde olduğunuzu ve nereye gideceğenizi çok çabuk öğrenebiliyorsunuz. Harita dört önemli bölüme ayrılmış: Kuzeydoğu, güneydoğu, kuzeybatı ve güneybatı. Takip sırasında haritada sizin arabanız yeşil bir kare ile, şüpheli araç ise kırmızı kare ile gösteriliyor. Arabanın en büyük özelliği, çok yüksek hasara rağmen ayakta kalabilmesi ve çok zor yok edilebilmesi. Oyun sırasında arabanın durumu size yüzde olarak belirtiliyor. Bu yüzde, turbo motorunun tam olarak ne durumda olduğunu belirtiyor. Eğer%30'un altına düşerseniz, uyarılacaksınız. Zaten arabayı kullandığınız zaman yavaşlamasından ve manevra kabiliyetinin azalmasından bunu farkedeceksiniz.

Oyunu oynama aşamasında olanların ilk önce fazla sağa sola hareket etmeden ve yavaş olarak kontrolleri öğrenmesi, daha sonra hız yapıp, suçlu yakalaması en uygunudur. Oyun sırasında puanınız şu esaslara göre hesaplanıyor: Görevinizi, size verilen süreyle orantılı olarak ne kadar zamanda bitirdiğiniz, görev sonunda ne kalan gücünüz, o görevdeki skorunuz ve o bölümde elimine ettiğiniz kişi sayısı.

Oyun Kontrolleri: Joystick'i ileri iterseniz hızlanır, geri hız keser, sol sola manevra yapar, sağ sağa manevra yapar. Klavyeden ise ok tuşları ise aynı görevi getirmekle birlikte, bazı ekstra klavye fonksiyonları bunların yanına eklenmiştir. Bunlar:

F1: Ön iç görüntüyü hızla görme.
F2: Sol taraftan görme.
F3: Sağ taraftan görme.
F4: Dış taraf kamera görüntüsü.
F5: Havadan plan görüntüsü.
F6: Ön full ekran görünüş (Robovision ekranı).
F7: Turbonun dış görüntüsü.
F8: Şüpheli aracın görüntüsü.
F9: Akıllı kamera (değişik açılardan gösterebilen).

Size ekranda suçlular ve olaylar hakkın-

da verilen tüm bilgiler güvenilir ve uygulanması gereken bilgilerdir. Bunları çok iyi izlemelisiniz. Araba ile yol kenarların çıkabilir ya da boş alanlarda dolaşabilirsiniz. Ancak bu sizin turbo motorunuzun gücünü azaltacak ve zaman kaybettirecektir

UÇUŞ SAHNESİ: Bu sahnede Robocob'a, *GRYOCYCLE* denen tüm uçuş özelliklerine sahip bir uçuş cihazı veriliyor. Bu araçta, yine görev direktiflerini veren bir özel ekran ve altında enerjinizi gösteren bir bölüm var. Bu bölümde çok yönlü bir silahınız var. Bu silah roket atabilen ve makineli tüfek gibi kullanılabilen cinsten. Aracın önemli iki düşmanı var: Birincisi helikopter, eğer vurulursanız havaya uçuyorsunuz; ikincisi ise yer silahları, sadece gücünüzü etkiliyor. Eğer gücünüz yüzde sıfıra düşerse, oyun bitiyor. Uçuş sırasında aşağıdaki büyük yerleri yok etmek istiyorsanız, daha çok roket atar kullanmanız gerekiyor. Uçuş sisteminin diğer bir özelliği ise, gerekli yerlere hedefin kitlenebilmesi. Hedef kitlendiği zaman ateş edip etmemek size kalıyor. Uçuş sahnesinde üç ana gösterge var: *Yükseklik göstergesi,* sol el göstergesidir ve çok alçaldığınız zaman sizi uyaracaktır. *Şiddet göstergesi,* sağ el göstergesidir ve ne kadar çok güce sahipseniz, o kadar hızlı ve güvenli gidebilirsiniz. *RADAR,* araçların durumunu gösterir: kırmızı ışık, düşman helikopterleri; yeşil, dostlarınızı (polis arabaları v.s.); siyah, binaları ve O.C.P'yi, sarı ise yer hedeflerini belirtir.

UÇUŞ KONTROLLERİ: Jostick kontrolleri aynı arabadaki gibi; yalnız fire'a basmak ateş etmek için; fire'a basıp geri çekmek yavaşlamak içindir. Mouse kontrolü da bildiğimiz gibi: Sol mouse butonu hız ve ateş, sağ mouse butonu ise yavaşlamak. Klavyede ise yine *ok tuşları* aynı görevi görür, *SPACE* ise ateş için kullanılır. *R* tuşu üç ana gösterge ile radar arasında seçim yapar. *RETURN,* silah değiştirir. *ESC* oyundan çıkış için kullanılır.

F1: İç görüntü.
F2: Dış görüntü.
F3: Dış arka görüntü.
F4: Arka görüntü hareket eden cisimlerle birlikte.
7 ve *2:* Zoom tuşları.

Robocop, oyunda çok güçlü özelliklere sahip. En zor binalara girebilir, en güçlü • kapıları delebilir. Asansörlerle, hedefleme sistemini kullanarak inip çıkabilir. Oyun sırasında karşınıza çıkan hedefleme sistemi o kadar hassas yapılmış ki. En zor yerlerde, en ince ayrıntılarda suçluları vurabilme yeteneğine sahipsiniz. Ancak bu ekranda suçsuz insanları ellerini yukarı kaldırmış insanlar olarak tanıyabilir ve onları vurmadan arkalarındaki suçluları öldürebilirsiniz. Bazı yerlerde Robocop bir cihaz kullanarak hedefe yaklaştığı zaman alarm veren bir cihaz kullanabilir.

ARCADE SAHNESİ KONTROLLERİ: Joystick kullanımı yine aynı. Ancak mouse ile oynuyorsanız, kontoller biraz farklı. Sol mouse tuşu, ateş etmek; sağ mouse tuşu ileri hareket etmek için kullanılıyor. Sağ tuş ve sağa hareket, sağa dönmek için. Sol tuş ve sol buton ise sola dönmek için. S, effektleri açıp kapamak; Af, müziği açıp kapamak; ***ESC,*** oyundan çıkmak; *F1,* Robovision görüntüsünü görmek; *F2,* dış arka aşağı görüntüsünü görmek; *F3,* arka üst görüntüyü görmek için kullanılır.

Arcade bölümünde dikkat etmeniz gereken bir kaç hususu daha önce belirtmiştik, ancak daha önemli birkaç noktaya değinmek isterim. Köşeleri dönerken, ateş etmeye hazırlanın; aksi takdirde hemen karşınıza bir düşman çıkabilir ve güç kaybedebilirsiniz. Bir sahnede birden fazla düşman varsa, en tehlikelisini seçip ilk önce onu vurmalısınız. Düşmanlar içinde en tehlikelileri, el bombası atanlar ve size çok güç kaybettirecek. Eğer size ateş e-dildiyse, silahınızla bu mermiyi yok etme şansına sahipsiniz. Bu nedenle karşınızdaki ateş etse bile güç kaybetmemek için mermiyi vurmaya çalışın. Bazı büyük binalarda kaybolmak çok kolay, bu nedenle duvarlardaki yazı ve işaretlere çok dikkat etmelisiniz. Aksi takdirde sonu gelmeyen koridorlara girip koybolabilir ve amacınızdan sapmış olursunuz. Asansörleri kullanmak için içeri girin ve klavyedeki aşağı yukarı tuşlarına basarak istediğiniz yere gidin.

Bazı bölümlerde, karşınıza **OTOMO** diye bir düşman robot çıkacaktır. OTOMO, bazı durumlarda ROBOCOP'tan çok güçlüdür. Bu nedenle çok dikkatli davranmalısınız. OTOMO ile savaşmak için birkaç önemli husus var: Hiçbir zaman bir köşede durmayın ve Otomo'nun gelmesini bekleyin. Üzerine hızlı bir şekilde koşmayın. Otomo. çok uzak mesafelerde güçsüzmüş gibi gözükebilir. Ancak çok uzak mesafelerden sizi vurabilme yeteneğine sahiptir. Savaşırken hiçbir zaman yakın durmayın, aksi takdirde kılıcını çıkarıp size öldürücü bir darbe vurabilir. Oyundaki tüm özellikler bunlar. Bundan sonra size sadece oynaması kalıyor. Oyun sırasında j tuşuna basarak joystick ve mouse arasında seçim yapabilirsiniz. P ile oyunu durdurabilir. M ile müziği açıp kapatabilirsiniz.

Robocop, önceki versiyonlarına göre çok daha dikkatli ve profesyonelce hazırlanmış ve farklı bir anlayışla sunulmuş. Ne zor bir uçak simülasyonu, ne sıradan bir arcade, ne de zor bir araba yarışı. Oyunu yapanlar herkesin hoşlanacağı bir bölümü oyuna katmışlar. Hiç sıkılmadan saatlerce oynayabiliyorsunuz. Eğer bu ay arcade oyunu almadıysanız, simülasyonları zor buluyorsanız ve uzun süreden beri bir araba yarışı oynamadıysanız, ROBOCOP 3'ü mutlaka alın.

OCEAN/3 DİSKET/1 MB

GRAFİK	%93
MÜZİK	%87
OYNANABİLİRLİK	%86
GENEL	%90

VIDEO KID

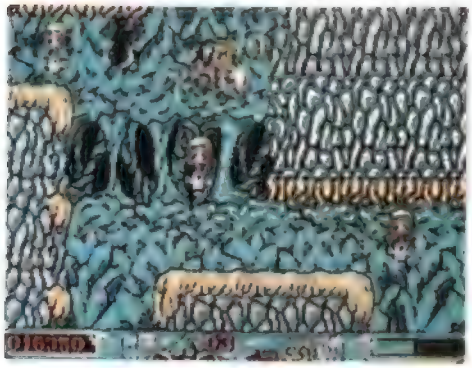
POLAT YARIŞÇI

Lotus 1-2, Super Cars 1-2 ve Hero quest gibi kaliteli oyunlara imzasını atan Gremlin firması, yeni bir oyunla karşımda. Daha önceleri Commodore 64'e program yapan bu firma, daha sonra Amiga'ya geçerek güzel ve kaliteli programlar üretmeye başladı. Lotus'la büyük bir sükse yapan firma,

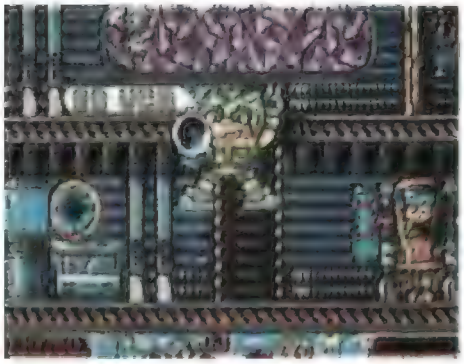
başarısını Hero Quest ile sürdürdü.

İşte bu firmanın son oyunu olan Video Kid, değişik karakterler, ilginç fikirler taşıyan, bir tür arcade-platform özelliği gösteren türde oyun. Oyunda sevimli bir kahramanı yönetiyoruz. Avrupalılar, ortalığa dehşet saçan, korku ve çok kanlı oyunlara fazla rağbet göstermiyor ve içinde sevimli kahramanlar bulunan şirin oyunları tercih ediyorlar.

Video Kid'de, hem uçabilen, hem de yürüyebilen bir kahramanı yönetiyoruz. Oyun boyunca, sevimli kahramanımızı kötülüklerle dolu bir kaleden kurtarmaya çalışacağız. Kahramanımız, ateş de edebiliyor. Oyun,



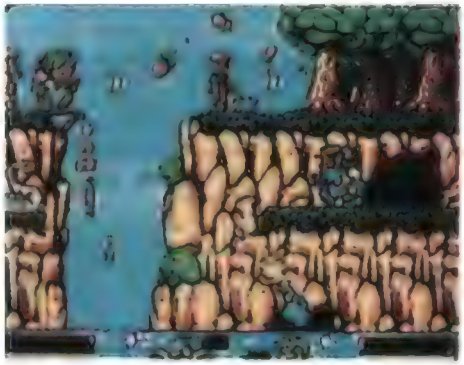
bir çok kısa level'dan oluşmuş. Bir sonraki level'a son kaldığınız yerden başlıyorsunuz. Toplam 4 hakkınız var. Düşmanlardan birisi size ateş ettiğinde, enerjinizin bir kısmı azalıyor ve enerjiniz biterse bir hakkınız gitmiş oluyor. Oyunda toplam 4 tane de büyü yapma hakkınız var. Bu büyüleri çok sıkıştığınız bir anda, space tuşuna basarak yapabiliyorsunuz. Büyü yaptığınızda, ek-



randa bulunan herşey yok olacaktır.

Oyunda, adım atsanız karşınıza bir düşman çıkıyor. Duvardan ateş edenler, yukarıdan düşen oklar, sütun biçiminde ateş eden canavarlar, ilginç yaratıklar, büyücüler, bıçaklar, kılıçlar ve kale muhafızları gibi düşmanlarla oyun boyunca çeşitli yerlerde karşılaşıyorsunuz. Bunları öldürmek için, oldukça sabırlı olmalısınız. Bazı düşmanların tek atışta ölmesine karşın bazıları en az 10 atışta ölüyor. Oyunda tek bir silahla savaşmıyorsunuz; başka silahlar da mevcut. Ama bunlar yerlerde durmuyor. Silahlar için, havada bulunan ve çeşitli yönlere giden kürelerin yanına gidip ateş etmelisiniz. Ateş ettiğiniz anda. kürenin üzerinde bir takım işaretler olacak. Bunlar, o andaki silahın işaretleridir. Vakit kaybetmeden o küreyi alırsanız, üstündeki silaha da sahip olmuş olursunuz. Böylece oyunda çok çeşitli silah kullanabilirsiniz. Bu arada büyü yapmayı da ihmal etmeyin. Büyüleriniz bittiği zaman başka büyü yapamıyorsunuz, ama ileri bölümlerde büyü alabiliyorsunuz.

Oyunda ekran çeşitli yönlerde kendisi hareket ediyor ve siz de ekranın gittiği yönde ilerlemek zorundasınız. Oyun kısa kısa bölümlerden oluşuyor; ama bunları geçmek sandığınız kadar kolay değil. Mesela bir yerde ilerliyorsunuz. Karşıdan kılıçlar, yukardan oklar atan, bu arada .alttan ateş eden garip yaratıklar var. İşte böyle durumlarda, Space tuşuna basarak büyü yapabilirsiniz. Büyü yaptığınız anda, herşey yok olacaktır. Ayrıca bazı düşmanları vurduğunuzda, yere para bırakıyorlar. Bu paraları da almayı ihmal etmeyin.



Oyunda birçok sürpriz yerler ve ilginç olaylar var. Ben bunları zevki kaçmasın diye açıklamıyorum. Siz kendiniz çözerseniz daha iyi olur. Sonuç olarak Video Kid zevkli bir oyun. Biraz zor olması dışında kötü bir yanı yok. Grafikler çizgi film havasında çok güzel çizilmiş; sesler ise bu tür oyunlarda sık sık rastladığımız türden. Kahramanımız çok sevimli ve güzel yapılmış. Zannediyorum Gremlin, bu tür'ü ilk defa deniyor ve bir ölçüde başarılı olmuş diyebilirim. Bu tür oyunlardan hoşlananlar için ve bilhassa çocuklar için tam bir eğlencelik. Müzik dinlemekten ve kitap okumaktan sıkıldıysanız, bir de Video Kid'i deneyin. İlginç gelebilir. Önümüzdeki aylarda tekrar buluşmak ümidiyle hepinize sağlık ve mutluluk dolu günler dilerim. HOŞCAKALIN.

GREMLINS/2 DİSKET/1 MB

GRAFİK	%90
SES	%75
OYNANABİLİRLİK	% 85
GENEL	%85

1st DIVISION MANAGER

GÖKMEN BAYIN

Merhaba değerli arkadaşlarım.. Farkındaysanız bazı oyun türleri piyasada oldukça fazla bulunuyor. Bir bilgisayarcıya girdiğinizde, istediğiniz kadar Shot'em up ya da futbol menejerliği bulabilirsiniz. Bu tür oyunların ülkemizde ne denli sevilerek oynandığını biliyoruz. Bu bilincin başladığı yerde, bizi aslında zorlu bir görev bekliyor. O da tanıtacağımız oyunun, tanıtmadığımız oyuna göre kalitesinin yüksek olması gerekliliği.. Bunun için karar vermek bizim için aslında pek de zor olmuyor. Çünkü iyi oyunu adeta disketinden (!) tanır olduk. Bugüne kadar derginizde yer alan oyunların büyük .bir beğeni ile oynandığı düşünülürse, bu konuda bir parça da olsa övünmeye hakkımız olsa gerek..

Division Manager, diğer menejer oyunları gibi çok zevkli. Her yeni menejer oyununda mutlaka birkaç yeni özellik oyuna eklenmiş oluyor. Oyun, bu kez İngiliz ligini hedef alıyor. Dünyaca ünlü takımları bünyesinde toplayan bu ligde menejerlik yapmak oldukça değişik bir duygu. Hele takımın trasferden taktiğe kadar her şeyi sizden soruluyorsa, bu duygu zirveye ulaşıyor. Şimdi dilerseniz disketimizi yüklemeye ve oyunu adım adım izlemeye başlayalım. İlk etapta biraz karışık görünse de, aslında hiç de öyle olmadığını fark edeceksiniz.

Code Master firmasının ürettiği oyun, yeşil rengin hakim olduğu bir grafikle açılıyor. Bu grafiğin ardından oynayacağınız ligin özelliğini belirleyeceksiniz. Normal ya da Süper ligden dilediğiniz birini seçin. Size tavsiyem, Süper Lig'de oynamanız. Olayların nasıl farklı bir boyut kazandığını göreceksiniz. Daha sonra önünüze İngiltere liginde yer alan 20 takımın oluşturduğu bir menü gelecek. İnsan, doğrusu bu süper takımları görünce hangisini seçeceğini şaşırıyor. Everton'dan Liverpool'a, Arsenal'dan Aston Villa'ya kadar tüm meşhur İngiliz takımlarını buradan görebilirsiniz. Oyun boyunca mücadele vereceğiniz takımı buradan belirledikten sonra, lige başlamak için ilk adımı atmış olacaksınız. Kısa bir yüklemeden sonra önünüze takımınızla ilgili bir bilanço gelecektir. Buradan takımınızla ilgili finansal durumları öğrenebilirsiniz. Alttaki O.K.'e klikliğinizde maçlar öncesi birçok değişikliği yapabileceğiniz bir ekrana geleceksiniz. 11 pencerenin olduğu bu ekrandaki seçenekler şunlar:

LEAGE: Bu pencereden, takımların yaptıkları maçlar sonucunda elde ettikleri puanları görebilirsiniz. Atılan goller, beraberlikler, averaj v.s. Her maçtan sonra rakiplerinizin ve kendi durumunuzun ne olduğuna bakarsanız, tedbirlerinizi daha iyi alabilirsiniz.

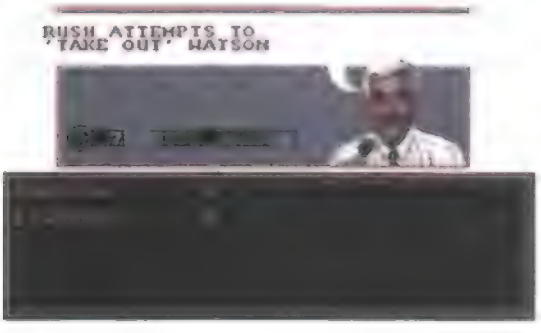
OPPOSITION: Yapacağınız maçlardan önce, rakipleriniz hakkında kısa bilgiler almak için kullanacaksınız. Defansı, orta sahası ve ileri uç elemanları birer grafikle değerlendirilmiş. Bu özellikleri dikkate aldığınızda, takımınız hakkında vereceğiniz kararlar daha iyi olacaktır.

FINANCES: Takımınızın finansal durumunu ekrana istediğiniz an yansıtmaya yarar.

STATUS: Bu bölüm, kendi takımınızın bazı özel bilgileri için hazırlanmış. Buradan takımınızın puan cetvelinde kaçıncı olduğunu, mevsim boyunca gösterdiği performansı, banka hesabını ve moralini görebilirsiniz.

TRAINING: Futbolcuların sahaya göre dağılımları, bu bölümden gerçekleştiriliyor. Type, futbolcuların mevkii ve değerlerini; Amount ise niteliklerini gösteriyor.

TRANSFER: Bu bölümü seçtiğinizde, futbolcu almak mı yoksa satmak mı istediğiniz sorulacak. Satın almak istediğiniz bir oyuncu için para sınırını oklar yardımıyla belirtmeniz gerekiyor. Verdiğiniz parayı uygun gören futbolcular ekrana gelecektir. İsimlerin yanında oynadıkları takımı ve istedikleri parayı görebilirsiniz. İstediğiniz futbolcunun üstüne mouse ile bir kez klikleyin. Hemen sonra o futbolcu ile ilgili tüm doküman ekrana gelecektir. Karar kıldığınız oyuncuyu bir önceki ekrandan Transfer seçeneği ile kadronuza dahil edebilirsiniz.



FIXTURES: Bu bölümden takımınızın ve diğer takımların oynayacakları maçların tarihlerini görebilirsiniz. Ayrıca kupa maçlarının tarihleri de ekranın alt bölümünde size bildirilecektir.

GOL SCORE: Gol krallığında iddialı isimlerin gerçekleştirdiği nefes kesen mücadeleyi buradan takip edebilirsiniz.

PICK TEAM: 16 kişilik kadronuzdan ilk 11 i buradan çıkaracaksınız. Özelliklerini öğrenmek istediğiniz futbolcuyu iki kez klikleyin. Futbolcuların yerlerini değiştirmek için de bu seçeneği kullanabilirsiniz.

LOAD/SAVE: Oyunu dilediğiniz an buradan kaydedebilir ve yine dilediğiniz an buradan yükleyebilirsiniz.

CONTINUE: Buradaki işlemlerinizi tamamladıktan sonra ikinci adım için bu seçeneği işaretlemeniz gerekiyor.

Kısa bir yüklemeden sonra önünüze sizi temsil eden bir resim gelecektir. Bu resimde, sizin de göreceğiniz gibi menejer bir sürü şey düşünmekte. Bu düşünceler yardımıyla maçlar öncesindeki son 'değişiklikleri yapabilirsiniz. Bunları da sırasıyla inceleyelim.

CHANGE FORMATION: Bu seçenek, takımınızın sahaya hangi düzen içinde yayılması gerektiğini belirtecektir. Buradaki dört taktikten birini kendi taktiğiniz olarak alabilirsiniz. Yalnız bu seçimi yaparken daha önce yaptığınız ve daha sonra yapmayı düşündüğünüz değişiklikleri göz önünde tutun. Yaptığınız bu değişikliklerin tümü birbirini tamamlayacak şekilde olursa, bu işten daha karlı çıkabilirsiniz. Yine de size tavsiyem 5-3-2 ile oynamanız.

MAKE SUBTITUON: Oyuncu değişikliği için bu seçenek kullanılır. Size tavsiyem, bu değişikliği devre aralarında duruma göre yapmanız olacak. Değiştirilecek oyuncunun adını kliklemek yeterli.

CHANGE TACTIC: İkinci taktik bölümü olan bu kısımdan takımınızın genel oyun anlayışını belirleyeceksiniz. Yani takımınızın defans ağırlıklı mı, atak futbol mu ya da her ikisinin oluşturduğu bir anlayışla mı oynayacağını ve futbolcularınızın pas anlayışlarını buradan ayarlayabilirsiniz.

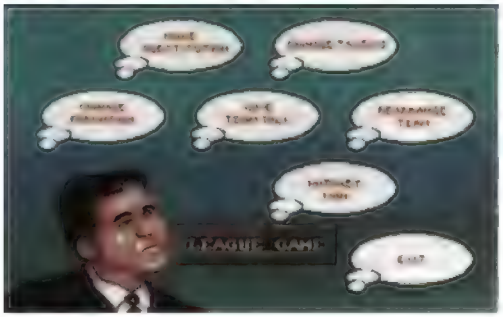
GIVE TEAM TALK: Bu bölümden, takımınıza bazı gizli taktikleri kanalize edebilirsiniz. Bu kısım aslında daha çok karşı takımın oyun anlayışını bozmaya yarıyor. Örneğin sertlik yaparak karşı takımı sindirebilirsiniz. Ya da risk almadan son derece soğuk kanlı bir futbolu seçebilirsiniz. Yalnız, yapacağınız değişiklikler ne olursa olsun oyun içinde hakem tereddütsüz kırmızı kartını göstermekte. Bu da sizin için pek iyi olmuyor.

REARRANGE TEAM: Yaptığınız değişiklikleri bu bölümde bir saha üstünde görebilirsiniz. Bu sahadan bir numara seçin ve bu numarayı sağdaki listeden dilediğiniz bir oyuncuya verin. Böylece istediğiniz futbolcuyu istediğiniz numarayla oynatabilirsiniz.

EXIT: İşlemlerinizi tamamladıktan

sonra Exit ile burayı terk edebilirsiniz.

Tüm bu ayarlamaları hallettikten sonra (tabii ki isterseniz halletmeden direk olarak) maçlara başlayabilirsiniz. Sizin de göreceğiniz gibi, maçları ekranın sağ üst köşesinde bulunan bir spiker anlatmakta. Bu spikerin yüz ifadeleri (umarım!) dikkatinizi çekecektir. Yine bu ekranda sürekli ilerleyen zamanı görebilirsiniz. Önemli bir pozisyon olduğunda, spiker hangi takımın atak yaptığını bildirerek zamanı durduracaktır. İşte bu esnada o anki pozisyon ekrana gelecek. Bu pozisyonların çoğu golle sonuçlanmakta. Kalecinin çoğu zaman hiçbir şey yapmadığını göreceksiniz. Tabii bu olay karşı takım için de geçerli olduğundan pek can sıkmıyor. Sizi kızdıracak olan tek şey, bazı defans oyuncularının oldukları yerde çivilenip kalmaları. Bunların yüzünden bir de gol yerseniz saçınızı başınızı yolmanız mümkün. Devre arası olduğunda sonuca göre menejerin yüz ifadesi ekrana yansıyacaktır. Devre arasında taktiklerinizi tümüyle değiştirebilirsiniz. Bunun için de, ilk yarıyı iyi bir gözle seyretmeniz gerekiyor. Sakın devre arasındaki değişikliklerin pek işe yaramadığını düşünmeyin. İlk yarıyı 3-0 mağlup kapayıp yaptığım değişikliklerle ikinci yarıda dört gol attığımı çok iyi hatırlıyorum. Ama bunun tam tersi de olabilir. Her şey yolundayken alacağınız yanlış bir karar, ikinci yarı sizi çökertebilir de. Oyunda gösterilen kırmızı ve sarı kartlar size bildirilecektir. Bu esnada spikerin konuşması da değişecek. Maçlarda oynama süresine göre uzatma olayı yaşanabilmekte. Bazen bu iki, üç dakikalık zamanlarda çok şey değişebiliyor. O yüzden maç bitmeden sevinmemenizi tavsiye ederim. Ayrıca seçeceğiniz takımlara da çok özen göstermeniz gerekiyor. Sizi bilmem, ama ben hep Everthon ile karşılaşmalara başlıyorum.



Division Manager, bu türün çok güzel oyunlarından bir tanesi. Bence en az Kick Off'u oynamak kadar zevkli. Bir takıma istediğiniz gibi yön verebilmeniz insana büyük bir haz veriyor. Oyunun grafikleri, benzer oyunlarda olduğu gibi oldukça iyi. Zaten bir menejerlik oyunundan pek fazla grafik özelliği beklememek gerekir. Bu türe karşı özel bir ilginiz varsa ya da daha önce hiç bu tür bir oyunla karşılaşmadıysanız, Division Manager'i size tavsiye edebilirim. Gelecek ay görüşmek umuduyla...

CODE MASTER/1 DİSKET/512 K

GRAFİK	%75
SES	
OYNANABİLİRLİK	% 80
GENEL	%80

4D SPORTS DRIVING

GÖKMEN BAYIN

***Haydi oğlum daha** hızlı', **Allah kahretsin çıkma yoldan', Ne diye çarpıyorsun** şimdi ya?...* Birazdan tanıtmaya çalışacağım oyunu oynarken kullandığım cümlelerden bazıları bunlarmış. Beni seyredenler hatırlattılar; çünkü ben oyun boyunca ne söylediğimi kesinlikle hatırlamıyorum. insan bu oyuna kendisini öylesine kaptırıyor ki, dış dünya ile ilişkisi kesiliyor.

Bilgisayar dünyasının en heyecanlı oyunlarından olan araba yarışlarına uzun süredir rastlamıyorduk. En son hatırladığım kadarıyla Formula 1 oyunuyla birlikte olmuştuk. O oyunu oynayanlar. Arcade makinâlarındaki araba yarışlarındaki heyecanı yaşamışlardır. Oyun firmaları, özellikle vektör grafiklerini bu alana sokarak büyük başarılar sağladılar. Bilgisayar dünyasındaki oyunları takip eden arkadaşlar, mutlaka Test Drive ve Duel ile tanışmışlar ya da bizzat oynamamışlarsa bile, en azından adını duymuşlardır. Arabanın içine kurulup o müthiş yollarda ilerlemek, insana tarifi imkansız bir haz veriyordu. Oyunun en büyük özelliği de zaten buradaydı. İşte Test Drive ve Duel'i üreten DSİ firması ilk oyunun sağladığı başarı üstüne hemen oyunun ikinci versiyonunu hazırladı. Test Drive II de en az ilki kadar büyük başarı sağladı. Aradan epey uzun süre geçti. DSİ firması, yine karşımıza müthiş bir oyunla çıktı. Oyunu ilk gördüğümde adını Test Drive III olarak tahmin ettim. Çünkü oyun ilk etapta diğerlerine çok benzer görülüyordu. Ancak hem oyunun adının, hem de kendisinin farklı olduğunu çok geçmeden anladım. Altınızda bir Ferrari ile 180 km. hızla gidiyorsunuz ve dik bir yokuş tırmanıyorsunuz. Bir anda köprünün ortasının olmadığını farkediyorsunuz, ancak geriye dönüş için artık çok geç. O hızla köprüye tırmanarak o boşluğu hiç zorlanmadan aşıyorsunuz. Bütün bunlar, 4D Sports'ta karşılaştıklarınızdan sadece biri, Dilerseniz son zamanlarda gördüğüm en zevkli oyunlardan biri olan bu iki disketlik yapımı yüklemeye başlayalım.

Oyunu yüklemeye başlayınca hiçbir şeye dokunmazsanız demoyu görebilirsiniz. Aslında bunu seyretmenizde fayda var. Çünkü bazı yerlerden nasıl geçileceği burada gösterilmekte. Daha sonra bir takım değişikliklerin yapılabildiği bir ekran görüntüye gelecektir. Bu ekrana yazı boyunca ana menü diyeceğim. Şimdi buradan neler yapılabildiğine kısaca bir göz atalım.

CAR: Bu bölümü kliklediğinizde, önünüze bir pencere açılacaktır. Buradan yarış boyunca kullanacağınız arabayı seçebilirsiniz. Ekranın sağ tarafında beşli bir menü göreceksiniz. Bunlardan *NEXT* ile bir sonraki ekrana geçebilirsiniz. *LAST,* size önceden gördüğünüz arabalara dönüşü sağlayacaktır. Eğer yarış esnasında arabanızın viteslerini siz değiştirmek istiyorsanız, *Auto'yu Manual* yapmanız gerekecek. Ama bunu size pek tavsiye etmem. Çünkü oyunda yeteri kadar güçlükle başa çıkmak zorunda kalacaksınız. Bir de vitesle uğraşmak size vakit kaybettirebilir. Ama ***'zorlukları severim'*** derseniz, Manual sizi bekliyor. *DONE* ile, seçtiğiniz arabayı okeyliyorsunuz. Bundan önce en alttan dilerseniz *COLOUR* yardımıyla arabanızın rengini değiştirebilirsiniz. Ekranın ortasında, arabayla ilgili motor özellikleri, değer ve hız gibi teknik ayrıntılar veriliyor. Soldaki grafik ise arabanızın performansını gösterecektir. Buradaki favori arabamın **Jaguar XJR9** olduğunu da hemen belirteyim.

OPPONENT: Buradan rakibinizi seçiyorsunuz. Eğer hiç bu kısma girmezseniz, tek başınıza zamana karşı oynarsınız. *NEXT* ve *LAST* bu bölümde her zamanki görevlerindeler. Ekrana gelen rakiplerinizin özgeçmişlerini ve diğer yarışlara ait özelliklerini öğrenebilir; *CAR* bölümünden rakibinizin otosunu seçebilirsiniz. Buraya hiç dokunmazsanız, otomatik olarak bir araba seçilecektir. *CLOCK* ise yine sizi zamana karşı yarıştıracaktır. Rakiplerinizin arasında bayanların da olması mutlaka dikkatinizi çekecektir.

TRACK: Oyunun en ilginç bölümlerinden biri de kuşkusuz TRACK seçeneği. Bu bölümden tam altı tane değişik parkuru seçebilirsiniz. Bu parkurların nasıl oldukları kısa yüklemelerden sonra ekrana yansıtılacaktır. Bunun için *More Track* kısmını işaretmeniz yeterli olacaktır. Dilerseniz, kendi yolunuzu kendiniz de yapabilirsiniz. Bunun için *New/Edit* kısmını klikleyin. Önünüze bir harita gelecek. Mouse'unuzu hareket ettirerek o an nerede olduğunuzu görebilir, sağ taraftaki yolları yerleştirerek yeni parkur oluşturabilir; *SAVE* ile yaptığınız bu yolları kaydedebilirsiniz. *NEW* dediğinizde ise parkuru yeniden yani sıfırdan yapmak zorunda kalacaksınız. *Horizon* ile yarışacağınız alanı belirleyeceksiniz. Yere paralel beyaz çizgilerden haritaların diğer kısımlarına geçebilirsiniz.

OPTION: Bu bölümdeki seçenekleri birer cümle ile açıklayalım.

Driving Input Device: Oyunu neyle oynamak istediğinizi sorar. Oyunu klavyeden oynamak isterseniz,'ok tuşlarını kullanmak zorunda kalacaksınız. Bence en iyisi oyunu sağlam bir Joystick ile oynamak.

Music On/Off: Oyun boyunca müziğin açıp kapanması.

Sound Efect: Oyundaki ses efektlerini açılıp kapanması.

Load Replay: Daha önce kaydedilen oyunların tekrarı (REPLAY).

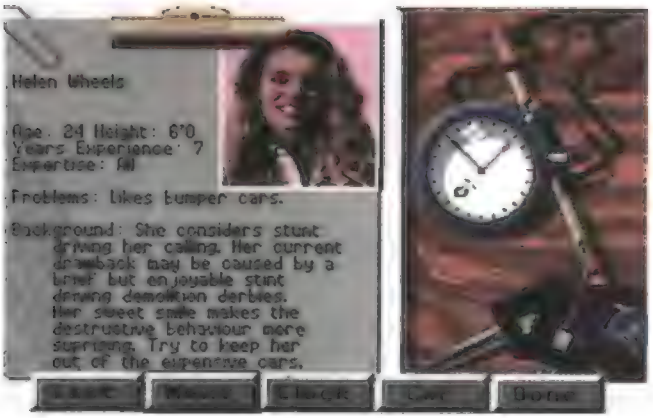
Set Grafic Levels: Oyundaki grafik farklılaşmasının seçilmesi.

Exit Dos: Oyundan Dos ekranına çıkış.

Done: Ana menüye geri dönüş.

Options bölümündeki seçimleri de yaptıktan sonra, tekrar ana menüye geri dönelim. Buradaki son seçenek olan **Let's Drive,** oyuna başlamak için kullanılır. Eğer parkuru değiştirmediyseniz, **Default** ta mücadele vereceksiniz ve oldukça basit bir yol olduğunun siz de farkına varacaksınız. İlk önce, zamana karşı yarıştığımızı düşünelim. Yollara öylesine tehlikeli alanlar konulmuş ki, bunların hepsini anlatmaya imkan yok. Örneğin bir tünelin içinden 360 derece dönmeniz gerekecek. Başka bir tünelde ortadaki bir taşa çarpmamak için yine müthiş bir manevra yapacaksınız. Bu manevralarda aracınızı iyi toparlayamazsanız, duvara çarpıyorsunuz. Sadece buralar da değil. Köprülerden atlarken de aynı akıbete uğrayabiliyorsunuz. Böyle bir anda, müthiş bir ses ile camlarınız kırılacak ve yarışı terk edeceksiniz. Kısa bir yüklemeden sonra önünüze bir menü gelecek ve oyunun kalitesini daha iyi anlayacaksınız. Buradan **View Replay** 'i seçtiğinizde, yaşadığınız bu olayı tekrar görebilirsiniz. Hem de baştan itibaren. Bunun için bir teybin tuşlarına benzer şekiller ekrana gelecektir. Ortadaki yatay çubuk size zamanı gösterecektir. Bu derecenin sağındaki ve solundaki okla kırmızı kareyi hareket ettirip zamanı istediğiniz andan başlatabilirsiniz.

Daha sonra **PLAY** dediğinizde 'tekrar' olayı başlayacaktır. İstediğiniz yerde Replay'i durdurup tekrar geri dönebilirsiniz. Tekrar olayı sadece arabanın içindeki görüntülerle kalmıyor. Müthiş bir teknikle bu olayı üç değişik şekilde seyredebilirsiniz. Soldaki araba resmine klikleyin. Yeşil bir kare göreceksiniz. Buradaki oklar yardımıyla aramanızı mükemmel bir şekilde hem de değişik açılar sağlayarak takip edebilirsiniz. Bu okların hemen sağında + ve - işaretleri hemen dikkatinizi çekecektir. Bunlarla arabaya **Zoom** yapabilirsiniz. Yine bu kısmı kliklediğimizde, bu sefer bir helikopter resmi ekrana gelecek. Bu seçenek yardımıyla aramanız bir helikopterle kuşbakışı olarak izlenecek. Aynı yeri bir kez daha klikledigınizde görüntüler bir yer kamerası ile tespit edilecektir. Parkur'un belirli yerlerine yerleştirilen kameralar, arabanızı belli bir süre takip edecektir. Bir kamera sizi belli bir süre çektikten sonra devreye hemen bir diğer kamera girecektir. Buradaki + ve - işaretleriyle yine Zoom



yapabilirsiniz. Gerek Replay'lerde ve gerekse yarış esnalarında **F2** ve F3 tuşları arabanızı ekrana getirir. Bazen yarışı bu şekilde sürdürmek oldukça avantajlı oluyor.

Bu ekranda **Menu** seçeneğini klikledigınizde, karşınıza siyah bir pencere çıkacaktır. Buradakiler sırasıyla:

Return To Replay: 'Tekrar' ekranına geri döner.
Return To Evaluation: Değerlendirme ekranına geri döner.
Restart Driving: Yaptığınız en son yarışa geri dönmeyi sağlar.
Load Replay: Kaydedilmiş Replay'leri yükler.
Save Replay: Replay'leri kaydetmeye yarar.
Display Options: Bu seçenekle karşınıza bir başka ekran gelecektir. Bu ekrandan değişik görüntü ve grafik derecelerini ayarlayabilirsiniz. Buradan *Fulfu* iptal ederek arabanızın ekrana daha net bir şekilde gelmesini sağlayabilirsiniz.
Main Menu: Ana menü'ye geri dönüşü sağlayacaktır.

Şimdi de bir rakiple yarıştığınızda olabileceklere kısaca değinelim. Yarışa başladığınızda bir ok size rakibinizin ne tarafınızda olduğunu gösterecektir. Buna benzer bir ok da, yoldan çıktığınızda size yardımcı olacaktır. Ters yola girdiğinizde ise, *Wrong Road* yazısı sizi uyaracaktır. Böyle bir anda durup hemen geri dönmeniz gerekiyor. Her neyse biz yine yarışımıza geri dönelim. Eğer Finish'e ulaşmadan bir kaza yaparsanız, ekrana rakibinizin yarışı tamamlama süresi gelecektir. Şayet iki araba birbirine çarparsa, rakip sizden özür dileyecektir. Yarışın galibi rakibiniz olursa, doğrusu ekrana gelecek olan küçük animasyondaki yüz ifadeleri pek de hoşunuza gitmeyecek. Yarışların sonunda ekrana gelen menüden yaptığınız ortalama hızı, geçtiğiniz rampaları ve diğer sonuçları görebilmeniz mümkün. Sol üst köşede ise rakibinizin size söylediği laflar yer olacak. Bu ekranda bulunan **View High** yardımıyla en iyi zamanlar ekranına geri dönebilirsiniz. **Race** ise sizi yarışa tekrar başlatır.

Oyundaki grafik seviyesi arttırıldığında.yarış esnasındaki ayrıntılar tümüyle ortaya çıkacaktır. Ama diğer tüm benzer oyunlarda olduğu gibi bu sefer de ayrıntıların artmasından dolayı istediğiniz kaliteyi sağlayamayacaksınız. En iyisi ayrıntıları boş vermek.

Tünellerin içinden geçerken, ilk birkaç denemede başarısız olabilirsiniz. Bu tür oyunlarda Joystick'! daha değişik kullanmak gerekiyor. Örneğin bir viraja girdiğinizde hız kesip ters tarafa yüklenmelisiniz. Bazen yoldan çıkınca arabanız kendi etrafında durmadan dönecektir. Bu tür anlarda hızınızı minimuma indirin ve ağır ağır kalkın. Ancak bu şekilde yola devam edebilirsiniz. Zaten eliniz alıştı mı yoldan çıkmayacağınız için, buna gerek pek kalmayacak. Oyunda kendi yolunuzu da yapabiliyor olmanız, çok güzel bir imkan. Bazı özel yollardaki rampaları tırmanmak ve sonlarında bulu-

nan köprüleri atlayabilmek için belli bir hıza ulaşmanız gerekiyor. Köprülerin bazılarından atladığınızda kendinizi aniden bir duvarın önünde bulabiliyorsunuz. Tabii ki dikkat etmezseniz sonuç hep aynı:BUMM...

Bu oyun için aslında söylenecek pek çok şey var. İnsan oynadıkça çok değişik olaylara tanıklık yapabiliyor. Bu tür oyunlara meraklıysanız ve daha önce Test Drive ve Duel'i severek oynadıysanız bunu kaçırmayın derim. Gelecek aya tekrar buluşmak umuduyla. Hoşçakalın...

DSI/2 DİSKET/1 MB

SES:
%80
GRAFİK:
%85
OYNANABİLİRLİK:
%85
GENEL:
%90

BIRDS OF PREY

*Ağan Şimşek & F.Kağan **Gürkaynak***

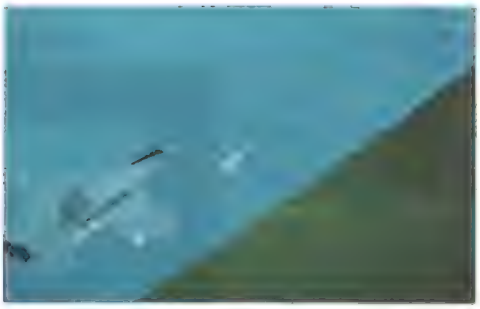
Electronic Arts, bilgisayar oyunlarına birçok yenilik getiren ve kaliteli yapımları ile kullanıcılar arasında çok tutulan bir firma. Uzun bir aradan sonra, Electronic Arts çok kaliteli bir uçuş simülasyonu ile karşımızda: Birds of Prey.

Son yıllarda bilgisayar oyunlarında ve oyuncu kitlesinde büyük değişiklikler oldu. Neredeyse hergün yeni program-teknikleri geliştirildi, bu sayede kazanılan hız, daha ayrıntılı grafiklere ve daha detaylı kumandalara harcandı. Önceleri uçuş simülasyonları oldukça basit yapılabiliyordu. Oynanmaları zor olmadığından, hem detay meraklılarınca, hem de sadece değişik bir oyun arayanlarca tutulmuştu. Bugün, kazanılan hız daha kaliteli yapımları mümkün kılıyor. Sonuç iki farklı tür simülasyon oyununu ortaya çıkardı. Bunlardan ilki görkemli efektlerle süslü, derinliği ve gerçekçiliği az, buna rağmen rahatça oynanabilen oyunlar. Diğeri ise karmaşık ve gerçeğe yaklaşmaya çabalayan kontrollerle dolu, uçma hissini vermeyi oynanabilirliğe tercih eden oyunlar. Gidişe bakılırsa Electronic Arts kendini bu türe adamış.

Birds of Prey, Electronic.Arts'ın son simülasyon serisinin ikincisi, ilki Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer idi. Eğer herşey yolunda giderse, serinin üçüncü oyunu yine Chuck Yeager serisinden Air Combat olacak. Advanced Flight Trainer'ı oynayanlar hatırlayacaklardır, oyunda 20-25 adet uçağı kullanmak mümkündü. Ancak kontrollerin zayıf oluşu ve vektörlerin yavaşlığı oyunun oynanabilirliğini düşürmüştü. Ama artık Birds of Prey var. Rahat ve gerçekçi kontroller, hızlı vektörler, birbirinden değişik 40 kadar uçak kullanmak istiyorsanız, hemen bilgisayarcınıza gidebilirsiniz. Oyunda gerçekten daha önce hiç bir simülasyonda olmayan bir detay zenginliği var. Sözü daha fazla uzatmayalım, zaten anlatacak daha çok şeyimiz var.

İki disket olan oyunun ilk disketi sadece demo. İkinci disketi takarak doğrudan oyuna geçmeniz mümkün. Her ne olursa olsun demoyu görmenizi tavsiye ederim (Yeniden görmek için bootlamanıza gerek yok !!!). Uzunca bir yüklemenin ardından oyuna geçebiliyorsunuz. Tanıtım ve kod sorma ekranlarının ardından bir form ile karşılaşıyorsunuz. Bu form, uçuşu yapacağınız pilota ait bilgiler taşımakta. Oyunda, NATO silahları kullanan bir A (Mavi kuvvetler) tarafı ve Rus silahları kullanan bir B (Kırmızı kuvvetler) tarafı, hayali bir harita üzerinde savaşmaktalar. Amaç, gerçekleştirdiğiniz görevler ile savaşı kendi tarafınıza kazandırmak. Formun üst tarafında pilota ait bilgiler yer alıyor.

Pilotunuzun ismi **(Name),** Derecesi **(Rank),** üssü **(Based At),** uçtuğu görev sayısı **(Missions),** hava zaferleri **(Air** kills), yer zaferleri **(Land Kills).** Pilotun ismini bu ekranda değiştirmek mümkün. En güzeli ise bu formda değiştirilebilecek herşeyi adamınız ölene kadar her zaman değiştirebilme şansınızın olması (Yani iki görev sonra adamın ismini değiştirebiliyorsunuz). Adamınızın son görevi hangi uçakla yaptığı **(Currently Flying),** son aldığı puanı **(Last Score)** ve toplam puanı **(Total Score)** da burada yer alıyor (Bunlar pek de önemli şeyler değil}. Puanınız, derecenizi etkileyen tek şey. Bundan sonraki seçenekler ise oldukça önemli. Bunlardan ilki hangi ortamda uçacağınızı **(Terrain)** belirliyor. Kutup, çöl ve yeşil alanlar burada kullanılabilecek seçenekler. Bunun ardından zorluk derecesi geliyor. Buradaki dört zorluk seviyesi **(Rookie, Pilot, Squadron Leader, Wing Commander)** oyunda ra kiplerinizin teknik seviyesi ve silahlarınızın etkisini büyük ölçüde etkiliyor. Wingmen seçeneği ile görevi tek başınıza mı yoksa destek uçaklarıyla mı yapacağınızı belirtiyorsunuz. Seçeneği 'yes' yaparak destek uçaklarına sahip olabiliyorsunuz (Zorluk



seviyesine göre destek uçaklarının kalitesi değişiyor). Son olarak görev saatini belirlemek gerekiyor (Saat görev boyunca ilerleyecektir). Oyunda hava kararma ve aydınlanma efektleri çok iyi kullanılmış. Karanlıkta uçmayı, tecrübe kazandıktan sonra denemenizi tavsiye ederim. Form üzerinde değişiklikleri üç şekilde yapmak mümkün. Doğrudan mouse ile üzerine gelip sol tuşa basarak, klavye karşılıklarını kullanarak veya mouse'un sağ tuşuna basılınca ortaya çıkan menüleri kullanarak. Menülerde ayrıca pilotunuzu diskete kaydetme ve yükleme için gerekli emirleri (Load, Save) görebilirsiniz. Bunun yanısıra menüden oyundaki grafik detayının ayarlandığı bir alt menu ve o ana kadar gelişen savaş durum raporunu isteyebilirsiniz. Savaş durum raporunda her iki tarafın kara ve hava kuvvetlerinin durumunu ',' ve '.' tuşlarına basarak görebilirsiniz. 'Ok' tuşları yardımıyla oranlamaları ve kaymaları yapmak mümkün. Grafik detayları alt menusunda üç sütun var. Sol iki sütunda teker teker özellikleri değiştirebilirsiniz. En sağ sütunda ise üç adet detay seviyesi tanımlanmış. Bunlara basınca otomatik olarak bazı görüntüleri kapatıyorlar. Easy Landing seçeneği ise havaalanları etrafındaki tepeleri ortadan kaldırıyor. Exit ile buradan çıkılıyor Oyun boyunca bu menüyü çağırmak mümkün olacak, onun için burada uğraşmaya gerek yok.

Görevlere geçebilmek için sayfanın en üst sol köşesinde 'Next' yazılı yere mouse ile basmanız yeterli olacaktır (Form gelir gelmez, isim falan girmeden hemen Next'e basabilirsiniz). Karşınıza çıkan ekranda uçmak istediğiniz görevi seçiyorsunuz. Bu ekran iki bölümden oluşuyor ve her bölümde altışardan, toplam on iki görev çeşidi bulunuyor. Bölümler arasında gidip gelmek için en ortadaki ok işaretine basmak yeterli. Bu görevleri kısaca tanıtalım:

Interception: Önleme adı verilen bu görevlerde amaç derhal hızlı bir uçakla gelen düşmanları karşılamak ve üssünüze bir saldırı olmadan uzun mesafeden güdümlü füzeler ile düşmanı durdurmayı hedeflemektir. Kısaca üssünüze saldıran düşmanları durdurmaya çalışıyorsunuz.

Air Superiority: Hava üstünlüğü demek olup, uzun ve kısa mesafelerde düşman uçaklarını, durdurma ve yok etme amacını taşır. Oyunda Interception görevi ile farklı değil.

Bombing: Bu seçenekte düşmana ait kilit noktaları vurmak amacıyla uzun menzilli bombardıman görevleri uçuyorsunuz. Wingmen almadan uçarsanız korumanız olmuyor.

Escort: Bombing görevi yapan bir uçağa eşlik etme görevi. Uzun menzilli bir uçağa, uzun menzilli havadan havaya silahlara ve gerekirse SAM'ları susturabilecek havadan yere silahlara ihtiyacınız olacak.

Close Support: Yakın destek görevlerinde, tank savaşına girmiş birliklere yardım ediyorsunuz. Tankların birbirlerine girmiş olmaları hedef seçerken dikkatli olmanızı gerektiriyor.

Patrol: Devriye görevleri. Temel amaç size karşı olan saldırıları beklemek ve daha sonra önleme görevi uçmak. Düşmanla karşılaşmadan uçmak için ideal seçenek.

Reconnaisance: Yüksekten uçan uçaklarla düşman sahası üzerinde fotoğraf çekme görevleri. Silahsız olmanız görevi biraz ilginçleştiriyor.

Troop Drop: Simülasyonlarda ilk defa gördüğüm bir özellik. Amaç nakliye uçaklarıyla belirtilen yere paraşüt birlikleri taşımak ve 4000 Ft üzerinde bunları atmak. Uçağınızın pek savunması var denemez.

Supply Drop: Troop Drop'un neredeyse aynısı, tek fark alçaktan uçmak gerekiyor.

Stealth Bombing: Normal bombalama görevinden farkı B-2 kullanmanız.

Stealth Reconnaisance: Bu da Reconnaisance görevinin stealth (Radara az görünen uçaklara verilen isim) versiyonu. F-117 kullanılıyor.

Test Pilot: X-15, Mig-29 veya Su-27 taşıyıcı bir uçakla kaldırılarak, havada çalıştırılıyor. Amaç aracın performansını araştırmak (niye X-29 yok anlamadım?).

Görev türünü, mouse'u istenen görevin resminin üzerine getirip basarak seçiyoruz. Artık kalkış havaalanımızı belirlememiz gerekiyor. Bu ekranda sol kısımda çok sık kullanacağımız taktik haritasını görüyoruz. Sağ kısımda ise on adet havaalanı belirtiliyor. Seçeceğimiz havaalanı ayrıca tarafımızı da belirliyor (Bir kere bir tarafın adamı isek başka tarafa doğrudan geçemiyoruz). Havaalanlarından ilk üçü kara, geri kalan ikisi ise uçak gemileri. Bir uçak gemisi seçilirse sadece bu geminin taşıyabileceği uçakları kullanabiliyorsunuz. Bu yüzden bazı görevleri uçak gemilerinden uçamıyorsunuz. Nimitz'te F-14, F-4, F-18, Harrier; Invincible'da sadece Harrier ve Kiev ile Minsk'te sadece Yak-38 kullanılabiliyor. Sağ alttaki iki tuşa mouse ile basarak haritanın ölçeğini büyültüp küçültebilirsiniz. Haritanın bir başka özelliği, mouse ile bastığınız yeri ortalaması. Bu sayede küçük ölçekli haritalarda. bile dolaşabiliyorsunuz. Havaalanı seçmek için isimlerinin üzerinde sol mouse tuşuna, yerini görmek için ise sağ mouse tuşuna basmanız yeterli.

Şimdi işin en zevkli kısmına geldik: **Uçak seçmek.** İki taraf da toplam 40 uçağın olduğunu belirtmiştim. Şimdi sağ mouse tuşuna basarak seç seç beğen hesabı, istediğimiz uçağı seçebiliyoruz. Burada beş değişik menü bulunuyor. İlk menü uçakların taraflarını belirlemekte kullanılıyor (Ancak değişik tarafın uçağını seçemiyorsunuz). Sonraki iki menü size seçeneklerde yardımcı oluyor. Bu iki menüden soldaki uçakları görevlerine, sağdaki özelliklerine göre eliyor. Diyelim ki, sadece yakın destek uçaklarını görmek istiyorsunuz. Soldan ikinci menüde Close Support'u seçiyorsunuz. Uçak menüsü sadece bu görevi yapan uçaklara indirgeniyor. Veya bu uçaklardan sadece tek motorlularını seçmek istiyorsunuz. Soldan üçüncü menüden Single Engine seçeneğini kullanıyorsunuz. Birçok özelliği aynı anda işaretlemek mümkün. Ne var ki, bu seçenekte uçak yoksa tüm uçaklar gösterilecektir. Uçağın üç boyutlu görüntüsünün altında, uçakla ilgili datalar yer alıyor. Tek tek neyin ne anlama geldiğini anlatmayacağım. Ancak Salamander Books meraklıları bu datalara sevineceklerdir. Uçağınızı burada seçtikten sonra göreve başlayacaksınız, dolayısı ile görevi bu uçakla yapıp yapamayacağınızı buradan anlamak zorundasınız. Özellikle şu veriler size yardımcı olacaktır:

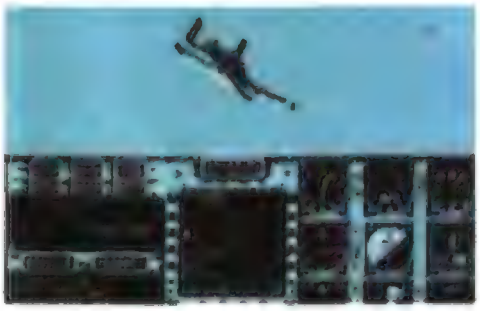
Unladen Weight: Uçağın boş ağırlığı

Max Take On weight: Uçağın maksimum kalkış ağırlığı

Max Internal Fuel: Taşıdığı yakıt (Dahili depolarda)

Max Ferry Range:Ideal hızla gidebileceği uzaklık

Bu verilerle, uçağın ne kadar silah taşıyabileceğini, nereye kadar gidebileceğini tahmin edebilirsiniz. Hangi silahları taşıdığını görmek için sağ alt tarafta bulunan **Armament** tuşuna basabilirsiniz. Burada bu uçağın taşıyabileceği silahlar, ağırlıkları ve menzilleri belirtilmiş (Burada taşıma mantığı hangi silahları hedefe kilitleme ve atabilme özelliğine sahip olduğunu belirtiyor, yani herhalde). Burada oyalanmanız bittikten sonra, artık **Briefing** ekranındasınız. Bu ekranda hangi uçağı seçtiğiniz, uçakla ilgili birkaç kelime bilginin altında durum özetleniyor. Varsa hedefleriniz menzil ve doğrultu belirtilerek bir çerçeveye alınıyor. Bunun altında ne yapmanızı istedikleri belirtiliyor (Hedef varsa vuracaksınız, bu kadar basit). Sol üst köşede **MAP** yazılı yere basarak taktik Haritanızı görebilirsiniz. Haritanın üzerinde **Zoom in/out** Haritayı yaklaştırıp uzaklaştırıyor, **Next/Last Navig Point** ile haritada bulunan koordinat noktalarına haritayı odaklayabiliyor, **Show Next/Last Plane** ile haritayı mevcut uçaklar üzerinde odaklayabiliyorsunuz. **Add waypoint** ile haritanın istediğiniz yerine noktalar eklemek veya silmek mümkün. Bu noktalar WP-1, WP-2 .. gibi isimler alacak ve uçarken buralara otomatik pilotla uçabilecek veya uçaktaki bilgisayar size bu yola olan mesafeyi ve doğrultuyu her an verebilecek. Görev için kullanılan havaalanlarının ***(AB-1..3 ve AC-1..2 , AC uçak gemileri),*** hedeflerin ***(GT-1..3, RE-1..3, CS-1..3),*** kalkış havalanınızın (HOME). Yakıt ikmal uçağının ***(TNKR)*** yerleri zaten bellidir, ayrıyeten koymanıza gerek yok. Sağ tarafta ise **Centre on Player/Home** ile harita sizin uçağınıza veya kalkış üssünüze odaklanacak. **Shrink** ve **Expand** isimli seçenekler ile haritanın boyutunu küçültüp büyütebiliyorsunuz (her nedense) ve **Tanker Waypoint** ile yakıt ikmal uçağını istediğiniz yeri işaretliyorsunuz (Bu seçeneklerden bazılarını ancak havada kullanabiliyorsunuz). En güzeli haritada her zaman uçakların ve füzelerin konumunu, yüksekliğini görebilmeniz.



Briefing'i terk ettikten sonra, uçağınızı uçuşa hazırlıyoruz. Yakıt ve Silah ekranında sağ yukarıda uçağın ağırlıkları verilmiş. Bunların önemi üzerinde daha öncede durmuştum. Sorun şu: Oyun, uçağı aşırı yükleyip yüklemediğinizi kontrol etmiyor. Eğer kalkış ağırlığının üzerinde iseniz, uçağı kaldıramıyorsunuz. Alt sol tarafta silahları görebilirsiniz. Ok tuşları ile silah türleri arasında gidip gelebilirsiniz. Tipler havadan havaya füzeler, havadan *yere* füzeler, bombalar ve çeşitli yükler şeklinde gruplanmış. Dahili bir bombardıman bölümünüz varsa, burası da ayrı bir tür olarak işlenmiş. Sağ altta uçağın alttan görünüşünü ve pilonları görüyorsunuz. Oyunun en değişik yanı burası. Her türlü ayrıntıya rağmen oyunda pilonların taşıma kapasitesi önemsenmiyor (Kanat ucu pilonuna bile Mk 84 alabiliyorsunuz). Ayrıca pilonlara birden fazla silahda takılamıyor. Bunun yanısıra. pitonlar her zaman orjinal uçaklarda bulunan sayıda değil. Ne var ki, her piiona her silahın takılabilmesi, bir piiona birden fazla silah takılamamasını iyi dengelemiş (Ayrıca program çok daha basit olmuştur).

Silahları eklemek için mouse ile silahı seçin ve uçağın istediğiniz pilonuna yerleştirin. Silahı kaldırmak için ise sağ tuşu kullanın. Silahı seçtiğinizde, silahın adı, ağırlığı, hızı, menzili, güdüm türü uçak ağırlıklarının yazıldığı sağ üst köşede belirtilecektir. Daha detaylı bilgiyi, silahı seçip **Info** tuşuna basarak öğrenebilirsiniz. **Fuel** tuşu ile yakıtınızı arttırıp azaltmak mümkün (Soi veya sağ mouse tuşları ile). Bazen daha çok silah taşıyabilmek için yakıtınızı azaltmak isteyebilirsiniz. Birazda güdümlerden bahsedelim. Bazı silahlar kızılötesi güdümlüdür (İR), kilitlenip ateşlendikten sonra size ihtiyaçları yoktur. Aynı durum aktif radar güdümlü silahlar içinde söz konusudur (AR). Ancak bazı silahlar sizin hedefi radarınızla aydınlatmanıza gereksinim duyar, bunun en tanıdık örneği kuşkusuz **AIM-7 Sparrow.** Bu tür bir silahı kullanınca hedefe varana dek hedefi görebilmeniz gerekir. **Paveway** gibi bazı güdümlü silahların ise motoru yoktur. Bir bomba gibi atılmaları gerekir. İsabet kaydedebilmek için hedefin yakınlarına düşecek şekilde atmak gerekir.Silahlarımız, yakıtımız tamam. Artık uçuşa geçebiliriz. Kokpit gözümüzün önüne geliyor. Hangarın kapıları yavaşça açılıyor Karşımızda uçuş pisti.

Uçmaya başlamadan önce bulabildiğimiz tüm tuşlar:

Esc. Paraşütle atlama (Havada) Gö-

revı brtirme (Yerde)
F1 Grafik detayı (Dithering aç/kapa)
F2 Hedefi otomatik/elden kilitleme
F3 Silahları otomatik/elden seçme
F4 Menü, ekrana kursor çıkar Mouse ile menüleri görebilirsiniz
F5..F9 Grafik detayının değişik parametreleri
F10 Kokpit görüntüsü (sağa sola baktıktan sonra düzelmek için kullanın)
1 Fly Past View (Kamera sabit konumdan uçağınızın dış görüntüsünü takip ediyor)
1..8 Değişik iç ve dış görüntü tipleri (Roll-Lock uçak yatmıyor, Pitch-Lock uçağın burnu sabit görünüyor demek.)
9 Dış görüntüde silahlar görünüyor/ görünmüyor
0 Analog joystick aç/kapa
-/+ güç azalt/arttır
gücü belirli seviyelere çıkar (Min-mil-max-mil-min), mil afterburner kullanmadan son güç demek olan Military'den kısaltma.
Backspace Pause
Tab Kontrol ortalama aç/kapa, Mouse kullanmak bu seçeneği kapatır, klavye kullanmak açar. Bu tuş ile mouse kullanırken uçağı ortalamak mümkün.
Q Uçağın burnunu aşağıya indirir (Elevatör)
W Kokpit/Tüm ekran görüntüsü
E Easy/Real Flight, Easy Flight'ta uçağın motor performansı düşmez, Uçak G çekmez.
R Radar menzilini değiştirir (320-160-80-40-20-10-5), Çoğu A-G radarı 80 km menzilli.
T Hedefleriniz hakkında bilgi verir. Kumandalar bu arada etkilidir (dikkat!) ve sadece tüm ekranda çalışır.
Y Otomatik Pilot
U İniş takımları indir/topla, < 400 mph
1 HUD modunu değiştir (Radar-Navigatıon-Bombing-Landing)
O/P Uçağı sağa/sola yatır. (Aileron)
[/] Flapları 1 derece topla/indir
A Uçağın burnunu kaldırır (Elevator)
S Sesler aç/kapa
D HUD görüntüsü aç kapa
F Flare at (Isı güdümlü füzelere karşı)
G Hava frenleri aç/kapa < 1 Mach
H İniş çengeli aç/kapa (Uçak gemilerine İniş için)
J Motorları aç/kapa, motorlar sadece min kuvvete kapanır
K Pilon değiştir. (Kokpit görüntüsünde ve MFD stores'da), İstenmeyen ağırlıkları atmak için kullanın
L Grafik detay seviyesi (Çok-Orta-Az)
;/' MFD harita yaklaştırma / uzaklaştırma
Return Taktik harita
Sol shift Silahları değiştirme.
Z Hedefi elden seçme modunda (F2) seçilen hedefi kilitleme
X Füze görüntüsü aç/kapa, Uçak kontrolleri etkilidir, görüntü füzede kalır, F10 ile geri dönmek gerekir.
C Chaff Atma (Radar güdümlü füzelere karşı).
V Durum raporu, Yukarı aşağı ok tuşları ile tüm liste boyunca dolaşabilirsiniz. Tüm kalkış, inişleri ve silah isabetlerini saati ile sıralar. Uçak kontrolü yoktur.
B Tekerlek Frenleri, basılı tutulduğu sürece.
N HUD moduna göre değişik fonksiyonları değiştirir.
M MFD görüntü modları (Stores-Radar-Navigatıon-Map)
,/. Diğer uçakların görüntüleri, iç ve dış her açı olabilir. Kendi uçağınızın füzelerinide görebilirsiniz.
/ Tanker çağırma/otomatik pilotu
sağ **Shift** Test uçuşlarında test uçağına geçme

sol Alt/ değişken kanatlı uçaklarda kanat açısını,vektör
sol Amiga motorlu uçaklarda ise motorun itiş açısını ayarlar.
Space Ateş
Sağ Amiga Radar TWS moduna
Sağ **Alt** Radar A-G moduna
Del/Help Uçağı sola/sağa kaydırır (Pedallar)
Oklar Görüntüyü (iç veya dış) değiştirir
Numaratör Klavyede
1..9 Bakış yönleri

5 Fotoğraf çekebilen uçaklarda kamera (Oklar ve gri +/- ve Space ile kumanda edilir).
Enter Uçak görüntüsünü içeri dışarı alır.
-/+ Görüntüyü yaklaştırır/uzaklaştırır
Klavyede bir fonksiyonunu bulamadığımız beş tuş dışında artık tuşlarımızı biliyoruz. Biraz da kokpit görüntüsünü tanıyalım. Evet anlayabileceğiniz üzere, oyunda tek bir kokpit görüntüsü var. En azından değişik uçaklara geçerken yabancılık çekmiyoruz diye düşünelim. Oyunda iki görüntü var. Birincisi kokpit, ikincisi ise tüm ekran görüntüsü. Diğer tüm oyunlardan alıştığınız üzere tüm önemli göstergeler dış görüntünün üzerine yansıtılmış. Bu yansıtmaya **Head Up Display** veya kısaca **HUD** adı verilir. Kokpit normal görüntüler artı HUD dan oluşurken, tüm ekran görüntüsü kokpitin yerine genişletilmiş bir HUD görüntüsü şeklinde.
Kokpit Paneli: En solda motor güç göstergesi var. Bu göstergenin altında verilen güç 100 üzerinden belirtilir. Göstergenin üzerinde çeşitli çizgiler var. Kalın bir çizgi Afterburner gücünü gösterir. Bu gücün üzerine çıkılması, Afterburner'i çalıştıracaktır. Uçağın bu durumda çok fazla yakıt tüketeceğini unutmayın. İnce çizgiler ise **Cruise** (İlerleme) ve **Loiter** (Dolaşma) hızlarını temsil etmekteler. Bu göstergenin yanında yukarıda altı adet uyarı ışığı var. Bunlar:
GEAR: İniş takımlarının aşağıda olduğunu
HOOK: iniş kancasının aşağıda olduğunu
EN ÜST SAĞDAKİ SAYI: İstenen motor kuvvetinin yüzde kaçının mevcut olduğunu gösterir. Bu sayı 100'ün altında ise, motor daha istenen performansı veremiyor demektir. Bu sayı pekala da 100'ün üzerinde olabilir. Bu durumda motor yüksek güçten henüz azalttığınız güce ulaşamamıştır. Yükseldikçe havanın azalması motorun gücünü düşürecektir.
WBRK: Tekerlek frenlerinin" çalıştığını gösterir.
ABRK: Hava frenleri çalışmakta
REHT: Afterburner.'lar çalışmakta. İngilizce Reheat'ten kısaltma
Tüm bu uyarı ışıkları bir değişim esnasında kırmızı olacaklardır. Göstergelerin altında hasar panosu yer almakta. Hasar alınırsa panonun solunda belirtilecek, sağında ise uçağın hasarı ile orantılı bir sütun çıkacaktır. Oyunda hasarlar üzerinde fazla durulmamış. Ancak yüksek G dönüşlerinden ve ağır inişlerden hasar alınabiliyor. Bunun altında iki önemli gösterge var. Bunlardan soldaki **Missile** yazısını taşıyor ve uçtuğunuz uçağa kilitlenmiş bir füzeye karşı sizi uyarıyor. Sağ taraftaki ise **Radar** yazısını taşıyor ve yandığı zaman bir düşman radarı tarafından izlendiğinizi belirtiyor. En altta ise mesajların yer aldığı bir gösterge var. Burada, yaptığınız hareketlere ilişkin birçok mesaj olacaktır. Orta sütuna çıkıyoruz. Burada oldukça büyük bir ekran var. Ekranın sol üst köşesinde neredeyse görünmeyen minicik bir uyarı ışığı var. Bu ışık yandığında uçak **Stall'a** girmiş demektir. Bu ışık sesli bir sinyal eşliğinde yanacaktır. Kanatlarınızın altında uçağı kaldıracak havanın bulunmadığını, ve uçağın artık uçamadığını belirtir. Hem Stall, hem de kurtulma manevrası bu oyunda oldukça gerçekçi programlanmış. Gelelim büyük ekrana. Modern uçaklarında değişik bilgileri görüntüleyebilen bir veya birkaç ekran vardır. Klasik göstergeler gibi tek işlevi olmayan bu ekranlara Çok işlevli gösterge anlamında (Multi Function Display'den kısaltılarak) **MFD** adı verilir. MFD görüntüsü, oyunda M tuşu ile değiştirilebilir. MFD modları şunlar:
STORES: Pilonlarda taşınan silahları gösterir. Bu modda istediğiniz pilonu K tu-

şu ile seçerek içeriğini görebilir ve **SPACE** tuşuna basarak atabilirsiniz (Biten yakıt tanklarını mesela). Uçağın dışına yerleştirilen her parça uçağın performansını düşürecektir. En altta ise kalan **Chaff** ve Flare sayısını görebilirsiniz.

RADAR: Bir uçakta değişik amaçlarla kullanılan değişik radarlar ve değişik hedefler için değişik hedefleme sistemleri vardır. Bu yüzden farklı radar modları kullanılır. Oyunda N tuşu ile bu modları değiştirebilir veya sağ amiga ve alt tuşlarını kullanabilirsiniz. Bu modlar:

TWS: Track While Scan, Değişik hava hedeflerini izlerken, kilitlenmek için kullanılır.

RWS: Range While Scan, Uzun menzilde ve nispeten geniş bir açıda hedefleri saptamak ve menzillerini bulmak için kullanılır.

HUD: Çok dar açıda, sadece HUD içine giren hedefleri saptamak ve izlemek için kullanılır.

GUN: Makinalı tüfeğin hedefini belirleyen, çok dar bir koni içinde makinalı tüfeği bu hedefe kilitleyen radar. Makinalı tüfekler ateş ederken hem menzile göre tapa ayarına girer, hem de çok az da olsa hedefe göre hareket edebilirler (Mig-29'un hedef radarı o kadar iyidir ki, hedef başına 5 ila 10 mermi arasında kullanır).

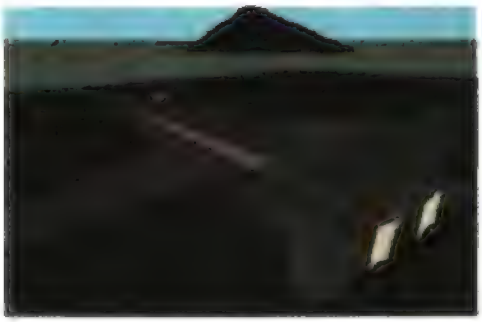
A-G: Yer hedeflerini tarayan radar. Oyunda A-G ve RWS aynı görüntü ile belirtilmiş. Burada menzil beş daire parçası ile belirtilmiş. Hedefler türlerine göre çeşitli şekillerde gösterilmiş. Kilitlenmiş hedef ise bir kare içine alınacaktır.

En altta solda radarın türü, sağında radarın menzili ve en sağda toplam taranan hedef sayısını göreceksiniz. Diğer üç mod (TWS, HUD ve GUN) ufku simgeleyen bir çizgi (Ortasında W.harfi) hedefleri simgeleyen noktalar ve kilitlenen hedefin etrafında bir yuvarlak olarak görüntülenecek. Üstte solda radarın, türü yanında menzili, onun yanında hedefin size göre açısı ve hedefin hareket ettiği doğrultu yer alacak. Alt sırada ise solda m/s cinsinden hedefe göre hızınız ve sağında kilometre cinsinden uzaklığınız yazacaktır.

NAVİGATION AID: Haritada belirli noktalara gitmenizi kolaylaştıran bir seçenek. Görüntü olarak bir saat göstergesinin ortasında duran ve doğrultunuzu simgeleyen bir uçak. Uçak üzerinde üst kutuda, noktanın adını belirten harfler ve alt kutuda bu hedefe olan mesafe yer alırken, noktanın size göre konumu saat üzerine çizilen bir çizgi ile belirtilecektir. Alt tarafta bulunan iki koordinat çiftinden soldakiler size, sağdakiler noktaya aittir. Yine N tuşunu kullanarak noktaları değiştirmek mümkün. HOME noktasının pist değilde kule olduğuna dikkat edin.

TACTICAL MAP: etrafın bir haritasını verecektir. Herzaman uçağınıza odaklı olan haritayı (; ve ') tuşları ile yaklaştırıp uzaklaştırabilirsiniz. Özellikle yer hedeflerine saldırırken kilitlediğiniz hedefin dost mu düşman mı olduğunu anlamaya çalışırken çok yardımcı olacaktır.

MFD göstergesinin altında ise kalan yakıt miktarı ve flapların durumu yazacaktır. Yakıt tüketiminin uçaktan uçağa değiştiğine dikkat edin. Bir uçağın 8 ton yakıt ile gidemediği yere, bir başkası 1 ton ile gidebiliyor. Bu göstergelerin dışında klasik göstergeler var. Ekranın sağ alt köşesini 9



adet gösterge kaplıyor. Bunlar soldan sağa ve yukarıdan aşağıya:

ALT: Altimetre, yüksekliğinizi belirtiyor. Saat yönünde artan üç gösterge ile kısadan uzuna doğru onbinleri, binleri ve yüzleri gösteriyor. Göstergenin dönme yönü uçağın hareketini çok çabuk kavratıyor (Ters dönme varsa, terslik var demek).

VEL: Velocity, hızınızı belirtiyor. Maalesef referans alınacak derecede iyi değil.

MACH: Ses hızınınkatı cinsinden hızınızı belirliyor. Ses hızının değişik yüksekliklerde çok farklı olduğunu hemen hatırlatalım. Hızınız hakkında dolaylı bir fikir verir.

VVEL: Vertical Velocity. Uçağınızın yukarı veya aşağıya hareket ettiğini gösterir.

Yukarı sapmalar' yukarı çıkışı, aşağı sapmalar aşağı inişi gösterir.

YAPAY UFUK: Dışarısını göremediğiniz bir durumda uçağınızın durumu hakkında referans verir.

G: Uçak, ani hareketlerde pilot üzerine yerçekimi ivmesinin katı ile ifade edilen kuvvetler uygular. Genel kural olmamakla beraber kontrolleri kendinize çektiğiniz hareketler +G uygular; yani, pilotu koltuğuna bastırır, aşırı durumda kanın beyne gitmesini engeller ve kısa süreli baygınlığa veya görüş kararmasına yol açar **(Blackout).** Kontrolü iyice uzaklaştırdığınız hareketler İse -G uygulayarak pilotu tavana doğru iter, aşırı durumlarda kanın beyne hücum etmesine neden olur ve göz damarlarının kanlanmasına görüşün kızarmasına sebep olur **(Redout).** Pilot'a verdiği zararlar bir yana, uçağın yapısı belirli bir kuvvete dayanabilir, aşırı zorlanmalar uçağın yapısına zarar verir. 7 G'nin üzeri, tehlikeli kabul edilir. G göstergesi bu durumda kırmızı renk alır. 12 G'den sonra uçak için garanti veremeyeceğim. Çok kısa anlık yüksek G'ler pilotu etkilemeyebilir. Ancak özellikle yüksek hızlarda dikkat edin. Dönüşlerinizde ve looplarınızda mutlaka göstergeyi takip edin. Kanatları deforme olmuş bir uçakla savaşmak pek zevkli olmuyor.

PITCH: Uçağın yataya göre durumunu gösterir.

FUEL: Saat yönünün tersine azalan gösterge kalan yakıtınızı gösterir.

AoA: Angle of Attack, Hücum açısı anlamında. Burnunuzun yere göre durumunu gösterir.

HEAD UP DISPLAY: Neredeyse klasikleşmiş olan bu gösterge, temel olarak üç çubuktan oluşur. Bunlardan üst taraftaki, doğrultuyu gösterir. Doğrultu çubuğunun altındaki dolu üçgen uçağın tam doğrultusunu, içi boş üçgen ise çeşitli yollarla belirlediğiniz bir hedefin veya noktanın konumunu belirleyecektir. Tam o doğrultuya gitmek için yapmanız gereken, iki üçgeni üstüste getirmek ve onları orada tutmaktır. İkinci çubuk dikey ve soldadır. Uçağınızın hızını deniz, mili cinsinden (1 Knot= 1.8 km) belirtir. İkinci dikey çubuk ise sağda ve yüksekliğinizi feet cinsinden belirtiyor (1 feet= 33 cm). Dikey çubukların yanında tam olarak hangi değerleri gösterdiklerini belirten sayılar da mevcut. Ortada kontrollerin durumunu gösteren ufak bir oval var. Bu oval'in durumuna bakarak uçağa hangi kontrolleri uyguladığınızı görebilirsiniz. Oval'i yatay ve dikey ortaladığınızda, etrafında dikey ve yatay çizgiler ortaya çıkacaktır (Oval'in etrafında bir artı, tüm kontroller ortada demek). Uçağın burnunun yere göre açısını belirten çizgiler yine göstergenin ortasında, kenarlarındaki sayıya bakarak uçağınızın burnunun yatayla kaç derece açı yaptığını görebilirsiniz. Bu gösterge her zaman aşağıyı göstereceğinden, ne tarafa yattığınızı da anlayabilirsiniz. Radarın izlediği hedef ise, genelde bir beyaz kare ile gösterilecek, menzile girildiğinde veya gereken kilit sağlandığında karenin ortasında bir dörtgen belirecektir.

Bu temel göstergelerin yanısıra, sol kenarda yukarıdan aşağıya (varsa) vektörel motorların yukarı ne kadar itiş verdiğini gösteren sayı, motordan istenen güç, uçağın hızı, uçağın Mach hızı, (varsa) geometrik değişen kanatların açısının belirtildiği sayılar, sağ kenarda ise yükselme hızı, hücum açısı, saniyede süpürdüğü açı, uçağa etkiyen anlık G kuvvetinin değeri yer alır.

Eğer tüm ekran görüntüsüne geçersiniz, kaybolan kokpit göstergesinin yerine alt tarafa yeni bilgiler eklenecektir. Sol sütunda radar modu, menzili ve seçilen silah, menzili ve adedi belirtilirken, sağ sütun kokpitteki MFD gibi birçok bilgi verir. Özellikle Radar modlarında burada kilitlenen hedef ismi ile tanımlanır ve eğer düşmansa -**HOSTILE-** yazısı belirir. Çok uçağın veya yer hedefinin bulunduğu oyunda, doğru hedefi vurmak için burayı sık sık kullanmanız gerekecek. Ortada ise mesajlar yer

alacaktır.

HUD modlarını I tuşu ile seçmek mümkün. Bu modlar:

RADAR: Normal radar modlarına göte hedef seçmek ve silahları kullanmak için.

NAVIGATION AID: Önceden belirlenen noktalara doğru yün ve menzil verir. HUD'daki hedef işareti, artık uçulması istenen noktayı gösterir

BOMBING MODE: Güdümsüz silahları atmak için kullanılan bir sistem. HUD'daki yatay çizgiler, görüşü arttırmak için yok olur. Sadece kenarlarındaki sayılar kalır. Hedefiniz kilitli olarak görünecektir. Bir çizgi yer üzerinde hareket doğrultunuzu gösterirken, ortadan yere uzanan bir çizgi ve ortasındaki çarpı, tahmini bombanızın düşüş mesafesini belirleyecektir. En önemlisi, tüm ekranda ortada bombanızı atmanız gereken yere ofan menziliniz yazacaktır. Buradaki sayı 0'a en yakın olduğu anda doğrultunuz hedefin ortasına doğru iken ateş ederseniz, bomba isabet edecektir. Çok fazla tecrübe isteyen zor bir hareket. Özellikle Maverick veya Hellfire varken, ne diye bunu kullanalım diyebilirsiniz, yine de zoru başarabilmenin zevki başka.

LANDING MODE: Yine orta burun açısı göstergesinin yok olduğu bir mod. Burada kademe kademe iniş koordinatlarına yöneltileceksiniz. Koordinatları N ile değiştirebilirsiniz, ufak bir artı yere değiş noktanızı gösterecektir (Hızlı pilotları biraz sıkabilir).

Son olarak F4 ile erişebileceğiniz bir takım menülerin olduğunu belir telim. Bu menülerin ilkinde, **Refuel Etc** seçeneği önemli. Bu seçenek sayesinde, Hangara girmiş veya bir uçak gemisine inmişseniz, yeniden silah ve yakıt ekranına girmenizi sağlıyor. Bunun dışındaki menülerdeki her işi tuşlarla gerçekleştirmek mümkün. Son olarak Otomatik pilottan bahsetmeliyim. **Otomatik Pilot,** düşman uçakları yokken sizi hemen bir yerden diğerine istediğiniz yükseklikte en ekonomik yakıt sarfiyatı ile götürebilir. Kullanabilmek için yüksekliğinizin 500 feet ile 40000 feet arasında olması yeterli. Çıkan menüde gitmek istediğiniz yeri seçin ve o noktadan ne kadar öncesine gelmek istediğinizi **Arrive nearer, farther** seçenekleri ile, ne yükseklikte uçmak istediğinizi ise **Cruise higher, lower** ile belirleyip **Engage** tuşuna basmanız gerekecek. Burada klavyeden ok tuşları ile "," ve "." ve SPACE tuşunu da kullanabilirsiniz.

Artık tüm kontrolleri ve göstergeleri biliyoruz, var mısınız bir uçuşa? Oyun yüklendi, form karşımızda. Fazla uğraşmayalım, kolayda olsun hemen Next'e basıyoruz. İsmimiz **NOT YET CHOSEN** oluyor; yine Next, artık görev seçimindeyiz (Wingmen yok, otlakta, saat 8'de kalkacağız). Heyecanlı olsun, bir **LONG RANGE BOMBING** seçiyoruz. Havaalanı Airbase 3 olsun ve en çok bildiğimiz uçak olan F-16 C'yi seçelim. Artık bize görev verildi hazırız. Bizden MISK'i indirmemizi istiyorlar, 512 km. gitmemiz gerekiyormuş. Bu oldukça uzun bir mesafe. Haritaya bir bakalım. Burada hedefimiz GT-1 olarak gözüküyor. Uçak gemisini bir tek Harpoon ile götürmek mümkün, biz kendimize bir iki hedef daha bulalım. Rotamızın doğusunda bulunan ada, bir düşman adası. Orada bulunan havaalanına, dönerken bir uğrayalım. **Zoom in** yapıyoruz. Havaalanının kuzey-batısında SAM İare var; en iyisi kuzeyden gelmek. İki Waypoint ekliyoruz. Biri havaalanının 50 km. kadar kuzeyine, öbürü ise tam kulenin tepesine. Bu kadar dolaşmak yakıtımızı iyi sömürür. Hemen bir Tanker Waypoint'i koyalım. Ortalara bir yere koyalım da, ihtiyacımız olunca hemen başka yerlere gelebilsin (Tankeri düşman uçaklarından uzak tutmak faydalı olur). Tamam artık silahlarımızı alalım. Tek başımıza uçtuğumuzdan, kendi kendimizi korumamız gerekir. Ben göbeğe iki adet AMRAAM ve kanat uçlarına iki adet Sidewinder alıyorum. Havadan yere silahlardan HARPOON alarak bir kanat altına atıyorum (Silahın 92 km menzili var). Bombalardan zevk olsun diye iki adet, MK 82 ve kule için ise bir adet **Paveway** alıyorum. Son olarak biraz da yakıt taşımaya karar veriyorum.

J ile motorlar çalışıyor ve + ile 009 gaz vererek hangardan çıkıyoruz, pedallarla pistin başına geliyoruz, tuşu ile Military Thrust verelim, uçak 167 knot'a kadar çıktı, Flapları açmamıştık, olsun biz de gazı kökleriz, tuşu ile afterburnerları yakarak, burnumuzu 10 derece dikiyoruz. Uçak yerden rahatça ayrılıyor, ile tekrar military güce dönüyoruz ve iniş takımlarını topluyoruz. Hemen / tuşu ile bir tanker istiyoruz (Bulunsun!). Altimetre bize 700 feet gösteriyor. Biz de otomatik pilota geçiyoruz. Hedefimiz GT-1, bu hedeften 90-100 km. kadar önce varmamız yetecek (Harpoon 92 km, yer radrı 80 km menzilli). Uçuş yüksekliğini 20.000 ft alıyoruz, bu sayede radarımız hedefi uzaktan görebilecek. Bu kendimizin de görünmesine sebep olacak, ancak biz hemen füzeyi atıp dönmek istiyoruz. Engage ile otomatik pilotu çalıştırıyoruz. Kokpite geldiğimizde yakıtın üçte birinin bittiğini görüyoruz. Saat, 53 dakikadır uçtuğumuzu söylüyor. Hızımız ekonomikte ve sadece 015 güç kullanıyoruz. Ben yine military'e çıkarıyorum. M tuşu ile MFD'yi RADAR'a, N tuşu ile Radar'ı A-G'ye çeviriyorum. Hiçbir şey gözükmüyor. I tuşu ile Navigation Aid alıyoruz (Ne de olsa gemi GT-1'de), buradan doğru yöne gittiğimizi ve daha 84 km. uzakta olduğumuzu anlıyoruz. Radar menzilinde, radar uyarı ışığı aralıklı yanmaya başlıyor, biri bizi görmeye başlamış, hemen I ile RADAR moduna geliyoruz. A-G'de hedefi görebiliyoruz. W ile tüm ekran görüntüsüne çıkıyoruz. Sağ tarafta Hedefin MİNSK olduğu ve 75 km. kadar mesafede olduğunu anlıyoruz. Beyaz kare, geminin yerini gösteriyor. Hemen Sol shift ile silahı AGM-84A HArpoon'a getiriyoruz, hedefi kontrol ediyoruz, menzilde ve ateş. Gemi uçak kaldırmadan kaçmaya başlıyoruz. W ile kokpite, I ile navigasyon yardımı N ile WP-1 (Havaalanının kuzeyine koyduğumuz yer). Dönüyoruz, daha düşman yok hemen otomatik pilot, 3000 feet'ten WP-1. 80 kilometre kala otomatik pilot etrafta düşman olduğunu belirtiyor. Artık gerçek savaş başladı. Kokpitte, radar RWS, hiçbir şey gözükmüyor; Menzil 80 km., R ile 320'ye arttırınca iki uçak görüyoruz. Biri düz devam ederken öbürü üzerimize geliyor. RADAR TWS'ye 72 km. ve hızja yaklaşıyor. Bu arada M ile Stores'a geliyoruz. Yakıt tankımızın durumunu merak ediyoruz, K ile tek tek pilonlara bakıyoruz, .tam zamanı, tank bitmek üzere. Space ile tankı atıyoruz. W ile tüm ekrana çıkıyoruz. Military güce çıkıyoruz. Radar TWS de, o da ne düşman 30 km.'de.,. Az sonra uyarı sinyali geliyor. Orta aşağıya bakıyoruz, 14 derecede ve 18 km.'ge bir AA-2. AA-2'ler yarı radar güdümlüdür. Hemen silahları hazırlayalım, füze yaklaşıyor, sol Shift tuşu AMRAAM, uçak 19 km'de artık Sidewinder, uyarı tizleşiyor, füze 6 km, 5 km sol'a yatış, G 7 kü-

sür. Füze artık 42 derecede C ile chaff, ses susuyor, az sonra keskin bir ıslıkla füze dibimizden geçerek patlıyor. Hemen sağ tarafa yatıyoruz. İşte orada; 9 km.'de bir Mig-21. Uçağın yaklaşma hızı azalmış, dönüyor, affetmeyeceğiz. Silah Sidewin-

der'da (19 km menzil), hedef ortada; ateş, izlemeye başlıyoruz. Uçak kaçıyor, fazla şansı yok. O ne? Birden AA-8 alarmı, 4 km de... Bunlar ısı güdümlüdür, sola yatmalı Flare atmalı, bakmadan sola çekiyoruz, Yüksekliğimiz neydi ??? Flare atacağız, ses iyice tizleşti, nerede bu F TUŞUU !!!! Son anda, kıl payı. Ohhh, dünya varmış. Bu arada durumu görmek için V tuşuna basarak olayları inceliyoruz. Ok ile en aşağı gidiyoruz. Evet son dört olay, Minsk'n battığını, iki adet Mig-21'in kalktığını ve bir Mig-21'in bir F-16 tarafından düşürüldüğünü yazıyor.... Yakıtımızın yarısı tükendi, havalanımızdan 350 km. uzaktayız, düşmanlar uyandı ve biz SAM'larla kaynayan bir havaalanının minicik kulesini bombalayacağız diye tutturduk. Diğer Mig de bize dönmeye başladı; daha 60 km. uzakta, havaalanına ise 75 km. kadar daha var .....

Devamı mı? Devamını kendiniz oynayacaksınız. Değişik durumları ve sorularınızı Pilotlar kahvesinde açıklamak üzere burada mola veriyorum.

Oyunda büyük eksiklikler var. Karşılıklı oynanamaması, güzel görevlerin olmaması bunların en göze çarpanlarından. Bu konuya oyunda hiç özen gösterilmemiş. Uçakta hiç teknik sorun çıkmaması, ya vurulması ya da uçması o kadar gerçekçilik içinde sırıtıyor. Ayrıca yer yer karışık kontrollerin sorun yarattığı oluyor. Bazen / tuşu tankere kilitlenmeyi sağlayacağı yerde silahları ateşliyor. Tankere kilitlenmek için +- 250 feet'te +- 25 derecede +- 50 knotta ve 5 km.'den yakında olduğunuzu düşünürseniz, atışı ıskalamıyorsunuz. Veya Realistic uçarken, düşük hızlar ve düşük irtifalarda uçak ekseni etrafında 20'şer derecelik dönüşler yapmaya meyilleniyor. Kısa zamanda bu eksikliklerin ya yeni bir oyun ya da yeni bir versiyon ile giderileceğini tahmin

ediyorum. Vektör tekniğine ise diyecek yok. Gölgelendirmeler ve dönüşler, eğriler herşey harika. Çarpışma mantığı da oldukça sağlam (Yolların hızlı adamı HARUNA CLASS HEAVY CRUISER, Tornado ie bir düşman Aircraft Shelter'nin içinden afterburner'larla sapasağlam geçti). Tüm sorunlarına rağmen, bu oyunu oynamak zevk veriyor. Nasıl Interceptor zamanında en az görevi olan oyunlardan biri olmasına rağmen insana bir uçuş zevki verebiliyorduysa, bu oyun da oynayana çok zevk veriyor. Simülasyon oynamayı veya uçaktan seviyorsanız, arşivinizde mutlaka bulunmalı. Uçmasanız bile, tüm uçak ve silahların dataları için alınabilecek bir oyun. Buna benzer yeni oyunlarda buluşmak üzere hoşçakalın.

Electronic Arts/Biri demo, 2 disket/1 MB

GRAFİK	%88
SES	%85
OYNANABİLRLİK	% 90
GENEL	%90

F.Kağan Gürkaynak

Geçen sayıyı okuyanlar hatırlayacaklardır. Basic'e ait temel emirlerin neler yapabileceğine değinmiş ve küçük örnekler vermiştik. Konumuz Circle emri idi ve bu emirle sadece sıkıcı daireler değil noktalar ve çizgilerde çizebileceğimizi görmüştük. Yazının sonunda ise sizlere bu bilgilerle yapabileceğiniz iki basit program fikri vermiştim, işte bu programlardan biri analog saat:

```
REM BİR SAAT YAPALIM

pi  = 3.1415

start:
CLS

x = WINDOW (2):xx=x2
y = WINDOW (3):yy=y2

l = y*1.5

FOR f = 0 TO 360 STEP 6
a = f*pi/180
IF (f MOD 5) = 0 THEN CIRCLE (xx,yy),l+25,1 ,-a,a,y/x
CIRCLE (xx,yy),l+10,1,-a,a,y/x
NEXT!

CIRCLE (xx,yy),l,2,,,y/x
PAINT (xx,yy),2

ilk:
GOSUB kac
GOSUB akrep
GOSUB yel

devam:
edak = dak

WHILE edak = dak
GOSUB kac
WEND

IF WINDOW(2) <> x OR WINDOW (3) o y THEN GOTO start

GOSUB akrep
GOSUB yel
GOTO devam

akrep:
CIRCLE (xx,yy),l2,2,-es,es,y/x
a = saat MOD 12
IF a <= 3 THEN a s a+12
a = (15-a)*pi/6
CIRCLE (xx,yy),l2,3,-a,a,y/x
es = a
RETURN

yel:
CIRCLE (xx,yy),(l4)*3,2,-ed,ed,y/x
a s dak
IFa<=15THENa = a+60
a = (75-a) * pi / 30
CIRCLE (xx,yy),(l4)*3,3,-a,a,y/x
adsa
RETURN

kac:
a$ = TIME$
saat = VAL (LEFT$(a$,2))
dak = VAL (MID$(a$,4,2))
RETURN
```

Görüldüğü üzere ne fazla uzun ne de çok karışık. Gelelim program üzerine söyleyeceklerimize. Bir kere çok hızlı bir program değil. Bu yüzden sadece dakikaları okuyabiliyor. Ola ki bir Basic Compiler kullanıyorsunuzdur,

hemencecik saniye kısmı eklenebilir. Programda ilk işimiz ekranı temizlemek ve penceremizin boyutlarını öğrenmek oluyor. Bu boyutları kullanarak saatimizi pencereyi iyice dolduracak şekilde çiziyoruz. İlk döngü dakika çizgileri için. Circle emri istediğimiz açıda çizgi çekmek için kullanılıyor. Daha sonra gövde çiziliyor. Circle ile çizgi veya nokta çizmenin kötü yanı yavaş olması. Ancak programdaki gibi bir arka plan oluşturmak için yararlı.

Üç adet alt programımız var. Bunlardan kaç, saati okuyor; akrep, akrebi silip yeni yerine yazıyor; yel, ise aynı işlemi yelkovanla yapıyor. ALt programlar kullanmanın yararı burada açık. Ben akrep ve yelkovanı düz çizgi olarak çektim. Ancak program zaten dakikada bir çalışıyor. Dolayısı ile çok detaylı birer ibre çizmek mümkün. Yeni bir ibre kullanmak için yapmanız gereken sadece bu kısmı değiştirmek olacak.

Alt programlarda açıyı hesaplarken kullandığım a değerinin hesabı biraz karmaşık gelebilir. Bunun sebebi açıların saat 3 te 0 olup saat yönünün tersine artması. Biraz matematik ve biraz deneme yanılma sorunlarımızı hallediyor. Belki sonuç karmaşık gözükebilir ancak, çok basit adımlarla ulaşılabiliyor.

WINDOW komutu ile pencerenin genişliğini okuma ve tüm hesaplan bu değerlere göre yapma insanı oldukça rahatlatıyor. Alt programlan yazmadan doğrudan programın arasına bölümleri eklemek programı yazarken daha kolay. Ancak değişiklikleri zorlaştırıyor. İnsanın bazen kendini kontrol edip ilerde rahatlamak için önceden biraz sıkıntı çekmesini öğrenmesi gerekiyor. Her neyse umarım hoşumuza gider. Şimdi değinmek istediğim konu, dergiye gelen mektuplarda sıkça sorulan bir konu: Amiga Basic ile dosya açmak. Hemen program dökümleri vermek yerine biraz konu üzerinde konuşalım. Dosya açmak nerede işinize yarar? İlk olarak hafızadaki bir bilgiyi (Örneğin kendi yazdığınız yazı programı ile hazırlanmış olan bir yazıyı) diskete aktarıp saklamak veya diskette bulunan bir dosyayı (Örneğin Deluxe Paint ile çizilmiş bir resmi) hafızaya almak ve kullanmak için dosya işlemleri gerekir. Bu tür işlemler için kullanılan dosyalara ingilizcede SEQUENTIAL (sıralı) denir. Sıralı denmesinin sebebi buradaki bilgiyi yazdığınız sıra ile geri alabilmeniz. Bunun yanısıra özellikle adres defterleri, telefon defterleri gibi benzer formatta birçok bilgiyi (100 adet telefon numarası gibi) saklayabilmek için RANDOM ACCESS (Rasgele erişim) adı verilen bir dosyalama çeşidi mevcut. Bu dosyalama çeşidi sözü edilen uygulamalarda çok gereklidir ve sıkça kullanılır. İlk olarak her bir bilginin nelerden oluşacağı belirlenir (FIELD). Ornek olarak bir telefon defteri 10 karakter isimden, 20 karakter soy isminden ve 11 karakter numaradan oluşsun. Bilgisayar böylece bu düzende bilgileri diskete yazıp okuyabilecek hale gelir. Buraya kadar çok özel bir şey yok. İşte şimdi bu dosyalama türünün güzelliği ortaya çıkıyor. Bilgisayar her kaydettiğiniz bilgi paketini bir numara ile tanıyor (Kayıt numarası). Bilgiyi bu numara ile kaydedebiliyor ve okuyabiliyorsunuz. Kısaca 100 telefon numarası olan bir dosyadan numarasını bildiğiniz takdirde istediğinizi hemen bulabiliyorsunuz. Yani tüm 100 numarayı okumadan hemen TAK diye istediğiniz numaraya erişebiliyorsunuz. İşin teorisi bu.

Gelelim pratiğe, ilk olarak dosya açma işlemi var. Burada ilk olarak bir dosya numarası kavramı ortaya çıkıyor. Aynı anda birçok dosyayı okuma ve yazma şansınız var. Dolayısı ile açık olan dosyalan birbirinden ayırt edebilmek için birer numara veriyorsunuz. Dahası açacağınız dosya ismi giriliyor ve en kötüsü ise dosya türü belirleniyor. Sıralı (Sequental) dosyalar açmak en zoru burada birde yazmak için mi (OUTPUT), okumak için mi (INPUT) yoksa eklemek için mi (APPEND) dosya açtığınızı belirtiyorsunuz. Bir diğer önemli olay açılan bir dosyayı **MUTLAKA KAPATIN!!** voksa yaptığınız değişiklikler kaydolmaz.

Artık konuyu biliyorsunuz, şu emirleri el kitabınızdan veya dergi açıklamalarından yaralanarak incelemeniz tavsiye edilir: OPEN, CLOSE, FIELD, INPUT#, LINE INPUT#, GET, PUT, PRINT#, WRITE#. Artık daha çok şey biliyorsunuz, şimdi bazı sorunlarla tanışmanın tam sırası. Sequental dosyalar hiç sorun yaratmaz.

```
REM RAM:Deneme isimli dosyayı yarat, dosya numarası 1

Pi= 3.1415
OPEN "RAM:Deneme" FOR OUTPUT AS 1
FOR F= 0 TO 90 step .2
A = SIN((F*pi)/180)
d$= STR$ (A)
PRINT #1,"SİNUS ",F, " = ",d$
NEXTF
CLOSE 1
```

Program size hemencecik RAM: a deneme isimli bir dosya açarak 0 dan 90 a kadar olan açıların sinüsünü yazacak. Size kalan (Varsa) bu dosyayı bir Printer'a aktarmak. (Printer'a bastırmak için bu yolu kullanmak zorunda değiliz.) Her ne ise. Açıkça görülüyor ki bu dosyalar fazla sorunlu değil. Gelelim birçoklarının takıldığı telefon defterlerine. Etrafta birçok örnek telefon defteri programı görmek mümkün. Ne varki bu defterinizin basit bir telefon defterinden kullanışlı olmasını istiyorsanız bazı sorunlarla karşılaşacaksınız. İlk sorun disket okuma hızından kaynaklanıyor. Amiga dosyayı disketten okuyana dek çok kıymetli zaman kayboluyor. Bunu engellemenin en basit yolu gereken dosyaları RAM: da tutmak. Hafıza sorunları ile karşılaşmıyorsak sorunlarımızı bir süre için dindirecek bir çözüm. Tabiiki çakılmalara ve resetlere karşı korumak için RAD: tavsiye edebilirim. (Özellikle VI.3 kullananlar). Ancak yapılan değişikliklerin eninde sonunda diskete aktarılması gerekecektir.

Tüm bunlar tamam kendinize bir defter hazırladınız ve defterde tam 500 adet isim var. Siz de tuttunuz F. Kağan Gürkaynak beyefendinin telefon numarası ne imiş diye merak ettiniz. İşte en büyük sorun burada başlıyor. RANDOM ACCESS adı verilen rasgele erişimli dosyalar eğer kayıt numarası biliniyorsa o kaydı doğrudan okumanızı sağlayacaktır. Yani benim kayıt numaramı bilmiyorsanız tüm kayıtlan teker teker okuyarak girilen isimle aranan ismi karşılaştırmak ve doğru ismi aramak zorundasınız. Sizi temin ederim ki hiç verimli bir yöntem değil. Eğer dosyalarınız alfabe sırasına göre dizilmiş olsa aramanız belki biraz daha kolay olurdu. Bu düşüncenin ne kadar iyi bir çözüm olduğunu düşünmeden önce 500 adet ismi dizmenin ne kadar külfetli bir iş olduğunu düşünün. Kısaca eğer kayıt numarasını herhangi bir şekilde bilemiyorsak Rasgele erişimli dosyalar çok yaralı olmuyorlar. (Sakın aklınıza her kayıt yaptığınız adamın ismini ve kayıt numarasını bir deftere yazma fikri gelmesin.)

Gelecek yazımızda nispeten kullanışlı bir telefon defteri tasarlayacak ve yazacağız. Umarım anlattıklarımın yararını görüyorsunuzdur. (İletişim 0 da) Gelecek sayıda görüşmek üzere.

ZARARLI SAYFADIR!
BEN DE ON'DAYIM! SİZ NEREDESİNİZ?

Yop! yop! Virüsler iş başına! Hazırsanız bu ay full hızla başlayalım. Size dergiden bazı haberler vermek istiyorum.

+

Derginin metalci yazan Sayın GÖKMEN BAYIN, Haliç tersanesinin hurdalığından sekiz ton demir çalarken yakalandı. Olay sonrası kendisi ile konuşma fırsatı bulduğumuz GÖKMEN şunları söyledi:

- Valla kötü bir niyetim yoktu. IAN GILLAN'nın konserinde takmak için biraz aksesuara ihtiyacım vardı. Ben de burada ilginç şeyler buldum aldım. Sahibi

olduğunu bilseydim almazdım.

GÖKMEN'in aldığı demirler arasında üç tane gemi çapası, iki tane eski boğaz hattı vapuru ve Kadıköy tarafında batan INDEPENTENTA tankerinin gövde kısmı da bulunuyor.

Dergimizin Acayip baba pilotlarından

(kendilerine göre! Heheh selam BOYZ!) KAĞAN ve AĞAN biraderlerinin yükseklik korkularının olduğunu biliyor muydunuz? Ya bu iki pilotun aslında fanatik shoot'em up oyuncuları olduklarını? Yakında dergide shoot'em up'çılar HAMAMI diye bir köşe açacaklar. Bizden söylemesi!

+

Kendisine gelen telefon faturalarını görünce deliren OBITUARY, kendisine geldi. Aklı başına gelen OBİ benim burada kaç tane işim var? Saat kaçtı mı? Peder yine evlatlarına ne demiş gibi sorular sorduktan sonra uçağa atlar atlamaz KAN ADA'dan TÜRKİYE'ye geldi! Telefon faturalarını tekrar kağıt yapılmak üzere SEKA'ya veren OBİ, oldukça iyi para kazandı. Boğazda villa alan OBİ, benim BEBEK'te bir arkadaşım vardı dedi. Bu işte iyi para olduğunu gören OBİ, çingenlerle anlaşarak kağıt toplama ekipi kurdu. Ekibin ismi büyük olasılıkla ENDLESS PIRACY olacak.

+

Çiçeği burnunda yazarlardan SÜHA, bana niye benimle ilgili haberler yazmıyorsun, dedi. Kendisi kaşındığı için yakında SÜHA ile ilgili haberleri burada görebilirsiniz.

+

Evet bu arada komik resim yarışması devam ediyor. Niye kendinizin resmini burada basmıyorsunuz diye soran okurlara yakında bir süprizim olabilir.

+

Galiba şimdilik bu kadar, gelecek ay tekrar görüşmek üzere hoşçakalın. Byeee!

ACAYİP ZARARLI VE FANATİKLERİ OLAN BİR SAYFADIR! HERKES ON'DA! BU NE AYAK? BEN DE ONBİR'DEYİM!

Selam benim kuzucuklarım. Nasılsınız? Ohho! Bazılarınızı fuarda tanıdım. İnanın çok mutlu oldum. O kadar mutlu oldum ki, bu halime dayanamayan bahtiyar gelince MUTLU ve BAHTİYAR oldum. Hehehe!.. Mega yazımıza başlamadan önce özel fuar mesajlarını göndermeliyim.

- TARKAN KAYA: Selam sana PUBLIC ENEMY delisi kardeş! Ne o bir defa geldin. O geliş, o geliş! Hemen telefon aç, dertlerini bana aç! Hehehe, Görüşmek üzere!

- Dr ALİ HATAY: Nedir sizden çektiğim? Yoksa dış mihraklar tarafından kiralanmış bir ajan mısınız? Beni şişmanlatarak öldürmek mi istiyorsunuz? Neyse ilginiz ve hediyeniz için çok çok teşekkürler.

- TEAM ACCURACY: Kolay gelsin. Herkese selam ve durun yaa! Hey KADEM, senin şu 'EVERYTHING I DO'yu söylesene konsantre olamıyorum.

Şimdi köşemize geçelim. Fuarda fanatik okurların saldırısına uğradıktan sonra FUAR Özel koruma görevlileri tarafından şans eseri kurtarılabildim.

İlk mektup, düzenli okur GÜÇLÜ ÖZDÜ MAN' dan! Kısa mektubunu şimdi hep beraber okuyalım ve dertlerine çare bulalım.

- Sevgili KOMMODOR ABİ!

Adım Güçlü Özduman. Ben hayatımın baharında bir AMIGA delisiyim (Güzin ablaya benzedi), Sana birkaç bin tane sorum olacak, eğer bunları cevaplarsan (cevaplıyabilirsen) çok sevindirik olurum.

1> AMIGA'yi açtığım zaman bazen el işareti çıkmıyor. Yoksa bana küstü mü, yanına arkadaş bir AMIGA alarak barışabilir miyiz? İyice saçmaladım!!!

2> Disk sürücüm çok hızlı sürüyor; acaba polise yakalanma şansı var mı? Varsa ne kadar ceza öderim?

3> Oyunlarda görülen şu yazı "PRESS LEFT MOUSE" benim asabımı sinirlendiyor. Çünkü benim solda mouse'um yok. Sağda var. Acaba ne yapabilirim?

Daha fazla atmadan (atmadan mı acaba mı?..HÖ?!) mektubumu bitiriyorum. Saygı ve sevgilerimi sunuyorum.. Hayırlı günler.

Benim canım KOMMODOR ABİ M...

Güçlü Özduman (TradeMark 1991)

Sevgili dertli GÜÇLÜ ÖZDUMAN!

Zannedersem bilgisayar konusunda fazla GÜÇLÜ olamıyorsun. Sana biraz A, M, I, G ve A vitamini tavsiye ederim. Ah benim şaşkın okurum! Sen hiç KOMMODOR ABİ tarafından cevaplanmamış bir soru gördün mü?

1> Şaşkın okur olduğunun ikinci kanıtı! Niye bazen el işareti çıkmıyor diye düşünceğine, monitörü açmak aklına gelseydi bana bu soruyu hiç sormazdın. Değil mi?

2> Zannedersem sen AMIGA'na çalışması için benzin koyuyorsun. Bilgisayarının bu sayede daha iyi bilgi saydığına eminim ama yan etkileri de olmuyor değil! Eğer radarın olduğu bölgelerde hızlı gidersen, tabii ki yakalanma ihtimalin olur. Ama ben sana bir tavsiye vereceğim. Eğer ona uyarsan işin kebap! Şimdi bilgisayarına benzin yerine uçak yakıtı ya da plutonium koyarsan, polisler seni göremez. Aman dikkat et emniyet kayışını takmayı unutma!

3> İşte uzun zamandan beri değinmek istediğim derin bir yara olan "LEFT MOUSE" konusunu açtın. Bu sorun tüm okurlar için büyük bir problemdir. Oyunları yazan programcıların neredeyse hepsi solaktır. Bu solak heriflerin mouse'ları hep sol taraftadır. İlginç olan şey, bu programcılar genellikle solaklar için tapılmış fincanlarla çay içerler. Sen ve tüm SAĞ'laklar bundan sonra solak olmayan programcıların oyunlarını alın. Onlarda "PRESS RIGHT MOUSE" yazıyor. Bu oyunlara örnek olarak (AMIGA için) WIZARD OF WAR, GREEN BERET ve JF.TPAC'ı örnek verebiliriz...

Benden de s«ygı ve sevgiler! Mektuplarını beklerim! CU in NEXT TIME!!!....

+

AMIGA SALATASI için yazdığı mektupta KOMMODOR ABİ için tek soru soran VOLKAN SARUHAN'ın sorusunu cevaplıyorum.

- REHA'nın bir maymunla evlenmek için dergiyi terkettiği doğru mu? (Bir okuyucu olarak bunu bilmeye hakkım var.)

- Maalesef doğru. Alınan verilere doğru şu anda BOLU yöresinde zıplayarak koşan REHA, tekrar dönmek üzere dergimizi terketti. O kalbimizde yaşıyor! Seni seviyoruz REHA! Evine dön! Şteh auf bitte! REHAAAAA! (Bolu'daki REHA'ya hypergiga selamlar! REHA sizin köyde hiç METRO var mı?)

+

Evet işte gene o sıcak mektuplardan biri. Bu arkadaşımız'da bize İzmir'den sesleniyor. Hadi bakalım hayırlısı, bakalım İzmir'e neler olmuş?

Selam KOMMODOR abİ. Ben Orraal!... Hürmetler sunarım abicim. Sana sorularım var dinle.

1-> Basic penceresinin camı kırıldı. Naapiim? Yeni bir cam bana kaça patlar?

2-> Bende Kick-start disketi var. Makinaya takıp tekmeliyorum çalışmıyor. Ne iş?

3-> Aynı şey Kick-off'ta da oluyor. Galiba benim expansion port bozuk. Öyle tahmin ediyorum. Sen ne dersin?

4-> Disket sürücü almak için 18 yaşımı doldurmak gerekirmi? Gerekmezse niye? Hürmetler sunarım abicim öptüm.

ORAL İNALER from KARŞIYAKA

Evet Oral sorularını dinledim. Fakat bu sorularının çözümünü birazcık çalışma ile kendin de bulabilirdin. Bak şimdi.

1-> Basic penceresinin camı kırıldı naapıım? diye soruyorsun. Çok basit istediğini yapabilirsin. Ne biliim köfte yap, çorba yap hatta biliyorsan çiğköfte bile yapabilirsin. Bir de sana kaça patlayacağını sormuşsun. Valla bilmem ki. Bunların sağı, solu belli olmadığı gibi kafasına esince patladığı söyleniyor.

2-> Aynı olay benim de başıma gelmişti. Camdan atmayı denedin mi? Denemediysen hemen dene. Ben öyle yapmıştım çok zevkli oluyor. Fakat ondan sonra hiçbiri çalışmıyor neden anlamadım. Eğer bulursan bana da yazmayı unutma.

3-> Evet sanırım senin expansion-port bozuk. Hiç zaman kaybetmeden sen o port'ü değiştir. Onun yerine bir AIRPORT taktır. Biraz pahalıdır ve çok yer kaplar ama bayağı çılgınca bir şey oluyor.

4-> Hayır kesinlikle 18 yaşını doldurmak gibi bir zorunluluğun yok. Bu sana bırakılmış bir karar, istersen 18 yaşını boşalt. Yani FREE takıl kafana göre okay?

Mahmure abla yine işaret ediyor maalesef bize ayrılan sayfa doldu. (MAHMURE ABLA notu: Lütfen KOMMODOR ABİ lütfen konuşmanızı toplayarak bitirir misiniz?) Tabii.. Bilgisayarcılık dergiciliğinde fikirleri ile çığır açıp devir yaratan KOMMODOR ABİ'nin yeni olayı.. Bu sayfanın alt bir köşesi olarak KOMMODOR ABİ DUVARI'nı başlatıyorum. Gelecek aydan itibaren sloganlarınızı, mesajlarınızı bana gönderin ve sayfamda yayınlayayım. Haydi çocuklar aşıya!

TRACTÖRLERİ SEVERİM!

TUNÇ DİNDAŞ 1992

Thanx to: Jeff Simons

BİTTİ

Sonsöz:

Bir zamanlar çocuklarımın amigada oyunlar oynadığı dönemde oyunların açıklamalarını el altında tutmak için başlamış olduğum projeye zaman içinde programların daha da gelişmesiyle devam kararı verdim. Örnek olarak Total Amiga PDF'leri görülebilir.

Dergiler taranırken elimde editlenebilir doküman olması ve az yer tutması için, çünkü jpeg resimlerde sayfa renklerindeki gri tonlamalar dahi byte'ler bazında dosyayı büyüttüğü için sade renkli beyaz sayfa elde etme amacıyla: Ayrıca sonradan PDF Maker veya OCR programları yardımıyla kolayca text dosyasına çevrilebilir.

1- 300-400 dpi renkli taranıp OCR (Fine Reader 8) ile Word'e aktarılmış.
2- İmla hataları da giderilerek, resimler düzenlenmiş,
3- Word üzerinden Acrobat ile PDF ye dönüştürülüp sayfalar sonradan birleştirilmiştir.
4- Reklamlar atlanmıştır. Fazla yer tuttuklarından.
5- Bazı sayfaların yazıları üzerinde resim olması nedeniyle yeniden yazılmıştır.

Yararlı olması dileğiyle.

haydar_abi